TOOLBOX
Mais dicas de guerra!

DICAS DE MESTRE
Passado e futuro dos clérigos de Arton

GUERRA ARTONIANA
Leve o conflito para a sua mesa

CHEFE DE FASE
As travessuras do Saci

CONTO
As Aventuras de Mouchéz

BRASIL DRAGÃO

ANO 14 • EDIÇÃO 136

CAVERNA DO SABER
MEDO PARA PERSONAGENS E JOGADORES

ENCONTRO ALEATÓRIO
RPG PARA CRIANÇAS

RESENHAS
EM NOME DE ROMA • OS SENHORES DOS DINOSSAUROS • YOUR NAME

TEMOS QUE PEGAR!

Pegue os monstrinhos mais famosos do mundo em 3D&T

TOOLBOX
Mais dicas de guerra!

DICAS DE MESTRE
Passado e futuro dos clérigos de Arton

POKÉMON
Treine monstros de bolso em 3D&T

CHEFE DE FASE
As travessuras do Saci

CONTO
As Aventuras de Mouchéz

BRASIL DRAGÃO

ANO 14 • EDIÇÃO 136

CAVERNA DO SABER
MEDO PARA PERSONAGENS E JOGADORES

ENCONTRO ALEATÓRIO
RPG PARA CRIANÇAS

RESENHAS
EM NOME DE ROMA • OS SENHORES DOS DINOSSAUROS • YOUR NAME

GUERRA ARTONIANA

Leve o maior conflito de Arton para a sua mesa

CICLOS

Ciclos são uma grande parte da vida.

Talvez isso seja só a tendência humana a ver padrões onde não existem, mas muitas vezes eventos se repetem de novo e de novo. E, quando percebemos mais um evento cíclico se aproximando, podemos usar o conhecimento e experiência que adquirimos da última vez.

Minha carreira literária começou em *Tormenta*, com o romance *O Inimigo do Mundo*. Lembro quando *O Inimigo do Mundo* foi capa da *Dragão Brasil*. Para mim, foi uma conquista gigantesca. Mal sabia eu que a editora que publicava a revista estava periclitante e planejava largar o cenário de *Tormenta* e fazer coisas no mínimo antiéticas — melhor nem falar disso.

Parecia o fim de muita coisa, mas era só parte de um ciclo. *Tormenta* ganhou uma nova casa, a Jambô Editora. A *Dragão Brasil* morreu e ressuscitou, agora na versão digital que você conhece. *O Inimigo do Mundo* foi mais uma vez capa da revista, comemorando seus dez anos de publicação.

Também podia parecer que eu estava afastado dos romances de *Tormenta*, mas este período era só parte de um ciclo. Agora, com a carreira consolidada e outros dez livros nas costas, estou de volta a Arton com *A Flecha de Fogo*, meu 11° romance, que será publicado em dezembro.

A Flecha de Fogo fala sobre ciclos. É uma história marcada por um eclipse, sobre uma profecia de nascimento e morte. Narra a ascensão e a queda de mais de um povo. Tudo continua. Um dia vamos olhar para trás e notar que a revelação da verdade sobre a Flecha de Fogo era só parte de um ciclo, que o mundo de Arton continuou com mais mistérios, mais descobertas.

Espero ter aprendido com meus erros e acertos. Sei que a *Dragão Brasil* aprendeu durante seu ciclo, tornando-se uma revista mais variada, dinâmica e rica do que jamais foi antes. Atualmente estou aproveitando minha nova passagem por Arton, antes de me afastar mais uma vez, para voltar um dia.

Na profecia da Flecha de Fogo, a sombra passa pelo globo de luz, trazendo a vida que trará a morte. Tudo que é bom passa, mas tudo que é ruim também. E o que parece ser o fim de tudo com certeza se revelará como só parte de um ciclo.

LEONEL CALDELA

DRAGÃO BRASIL

Jambô Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Conselho Editorial
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, J. M. Trevisan, Leonel Caldela, Guilherme Dei Svaldi

Colaboradores
Textos: Ana Cristina Rodrigues, Andriolli Costa, Álvaro Freitas, Bruno Schlatter, Camila Gamino da Costa, Davide Di Benedetto, Guilherme Dei Svaldi, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Marlon "Armagedon" Teske, Thiago Rosa

Arte: Leonel Domingos, Marcelo Cassaro, Ricardo Mango, Sandro "Zambi" Zamboni

Fundo de tela: Ricardo Mango

Edição do podcast: Adonias L. Marques

Diagramação
J.M. Trevisan, Guilherme Dei Svaldi

Revisão
Goblins de Valkaria

Apóie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-18 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
Prepare-se! A Flecha de Fogo foi disparada!

6 Pergaminhos dos Leitores
Ninguém se esconde da Paladina!

10 Resenhas
Your Name, Os Senhores dos Dinossauros, Em Nome de Roma.

14 Dicas de Mestre
O passado e o futuro dos clérigos artonianos.

20 Pokémon
É hora de pegar de novo, em 3D&T!

36 Toolbox
Mais dicas para campanhas em guerra.

42 Gazeta do Reinado
Yuden toma importante posto em Namalkah!

44 Caverna do Saber
Tá com medinho?

48 Conto
As Aventuras de Mouchéz, por Ana C. Rodrigues.

66 Encontro Aleatório
Apresente o RPG para crianças usando essas dicas!

70 Guerra Artoniana
Informações para aventuras envolvendo a guerra.

90 Pequenas Aventuras
Um bazar bem peculiar.

92 Chefe de Fase
A hora e a vez do saci!

100 Tesouros Ancestrais
A Mata Maldita, a primeira aventura da *Dragão*!

110 Anteriormente...
Resumindo as temporadas da *Guilda do Macaco*.

Rogerio Saladino ficou fora desta edição por causa dos lançamentos de fim de ano. Mas compensamos com mais páginas em outras matérias!

A CAPA

Mais uma vez, o prolífico **Ricardo Mango** nos presenteia com uma obra de arte artoniana, transformando em beleza a guerra que varre o Reinado.

A ilustração também abre a matéria de **Guilherme Dei Svaldi**, que desvenda os segredos dos exércitos em *Tormenta RPG*.

Notícias do Bardo

Goblinoides, caçadores de monstros e tiroteio

Leonel Caldela está de volta aos romances de *Tormenta* para solucionar uma profecia de 21 anos

A FLECHA DE FOGO

Quando Thwor Ironfist, o bugbear messiânico que uniu todas as tribos goblinoides em um exército invencível, surgiu na *Dragão Brasil* em 1997, ninguém imaginava o que viria depois.

Era a desforra dos monstros, criaturas que até então serviam apenas para dar XP aos jogadores. Após conquistar um continente inteiro, destruir o reino dos elfos e ameaçar o Reinado, a Aliança Negra só teria fim quando a mesma profecia que havia previsto o nascimento de seu líder tivesse sua última parte cumprida. Quando um novo eclipse acontecesse e a enigmática Flecha de Fogo surgisse.

Obsessão dos fãs desde então, esta charada está prestes a ser desvendada por **Leonel Caldela**. Dez anos depois de *O Terceiro Deus*, o autor está de volta para fechar o capítulo definitivo da história da Aliança Negra, suas vítimas, e aqueles que pretendem derrotá-la. Como não podia deixar de ser, o anúncio foi feito em uma **stream especial**, com direito a respostas às dúvidas dos fãs e **um trailer** produzido para a ocasião.

Com mais de 700 páginas, *A Flecha de Fogo* será um romance colossal. O lançamento acontecerá simultaneamente na CCXP 2018 e no site da Jambô, no dia 6 de dezembro, e novidades (com direito a surpresas) da pré-venda serão divulgadas em breve!

O caminho da nova ordem

Pathfinder está de casa nova! Em uma declaração oficial, a editora Paizo anunciou que seu novo representante no Brasil é a New Order Editora. *Starfinder*, que mistura fantasia e ficção científica, também entrou no acordo. O último suplemento de *Pathfinder* a ser lançado pela antiga detentora dos direitos, a Devir, será *Guia do Mar Interior*.

Tanto *Starfinder* quanto a segunda edição de *Pathfinder* estão previstos por aqui para 2019.

A verdade está lá fora

A Avec Editora, que já tinha se aventurado no mundo do RPG com *Pesadelos Terríveis*, dá mais um passo na direção do nosso hobby com *Arquivos Paranormais*.

Escrito por **Jorge Valpaços** (*Déloyal, Pesadelos Terríveis*), o título é um jogo de fantasia urbana. Nele você encarna Investigadores treinados, membros de uma Agência responsável por investigar Fenômenos estranhos. Isso inclui alienígenas, fantasmas, monstros, outras dimensões e todas as maluquices que você inventar.

A pré-venda está rolando na **loja da Avec**.

Malandro é malandro

Se gosta de ladinos, o novo lançamento da Redbox Editora vai deixar você com água na boca.

Blades in the Dark é um RPG sobre vigaristas e trapaceiros num contexto de fantasia. Em vez de resolver seus problemas com espadas e bolas de fogo, os personagens contam com planejamento, truques e esperteza.

O jogo é Inspirado em livros como *As Mentiras de Locke Lamora* e filmes como *Onze Homens e Um Segredo*, e é escrito por **John Harper** (*Lady Blackbird, Danger Patrol*).

Blades in the Dark se encontra em pré-venda na **loja da Redbox**. A **SRD gratuita do jogo** também já está disponível em português.

Pelo prisma lunar!

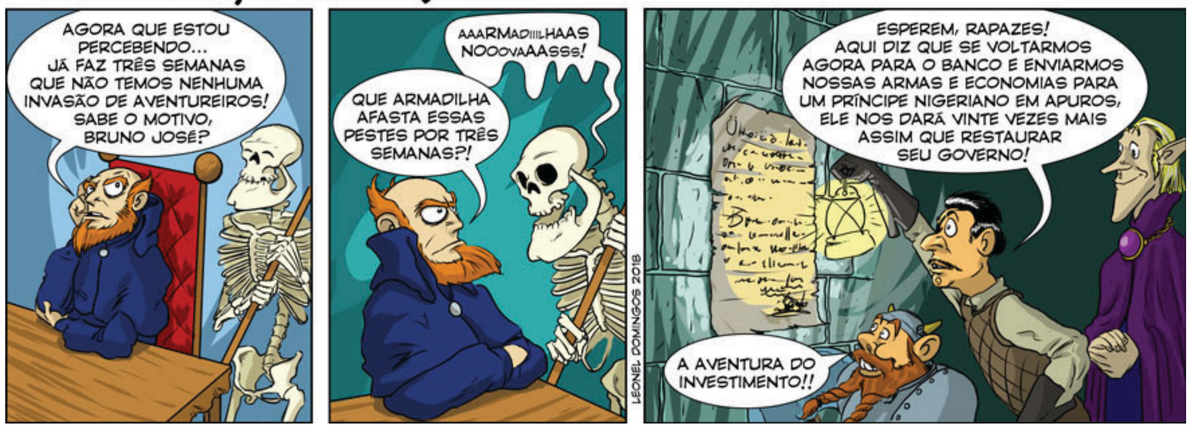
Sabe aquelas histórias de meninas mágicas em que todo mundo é feliz e as heroínas vencem no final? *Magical Fury*, o novo RPG da Gentle Ogre, definitivamente *não é* sobre isso.

Ewen Cluney (*Raspberry Heaven, Thrash*) aborda o lado sombrio do gênero das meninas mágicas. Como uma criança lida com a responsabilidade de salvar o mundo? Que espécie de traumas essa experiência pode causar? Quem achou que isso seria uma boa ideia? É desconstrução pra *Madoka Magica* nenhuma colocar defeito. *Magical Fury* se encontra em pré-venda na página da **Gentle Ogre**.

A seção Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias. Clique abaixo e visite o site deles!

RPG notícias

CALABOUÇO TRANQUILO



PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Saudações leais e bondosas, apoiadores da DB! Como de costume, fala aqui o Paladino. Muitas, MUITAS perguntas sobre ***Tormenta RPG*** hoje! Então achei melhor deixar a Paladina trancada lá fora, ou não vai sobrar espaço para os Pergaminhos de vocês! Sem demora, vamos a eles!

Perguntas Acumuladas

Saudações, grandes paladinos. Trago uma unidade tropa de perguntas que eu e meus amigos acumulamos:

1) *Sobre a ascensão de Ragnar ao panteão. Algumas fontes dizem que foi com a vitória da Aliança Negra, outras dizem que ele ascendeu junto com Hynnin após a Rebelião dos Três. Qual seria a certa na linha do tempo oficial?*

2) *Sobre o artífice. Existe um limite para o número de itens imbuídos com magias que uma única criatura pode carregar? Por exemplo, não mais de quatro itens? Ou não existe limite? Arma imbuída, armadura imbuída, escudo imbuído, camisa imbuída, meias imbuídas...*

3) *Sobre o ranger caçador de monstros. A habilidade troféu supremo é compatível com Ao Sabor do Destino? Se sim, ela também funciona para o predador, que não pode usar itens mágicos?*

4) *Sobre o Tirano do Terceiro. É necessário ser devoto de Kally para ser tirano do terceiro? Se sim, como existiam tiranos antes da volta dele?*

5) *Adquirir simbiontes e/ou implantes monstruosos por livre vontade é considerado um ato maligno, caótico, ou ambos?*

6) *Sobre o guerreiro escolástico. A habilidade técnicas inferiores diz que o personagem ignora qualquer "manobra de combate, talento habilidade de classe ou habilidade racial que concede um bônus para atacá-lo ou defender-se de você".*

Pelos exemplos, sabemos que se aplica a habilidades ativas (como Ataque Poderoso e Especialização em Combate e similares, como o talento Tiro Múltiplo e a habilidade de classe Tiro na Cabeça, do franco-atirador) quanto a passivas (como o bônus racial dos halflings e, por conseguinte, talentos como Casca Grossa, Foco em Armadura e Ao Sabor do Destino e habilidades de classe como autoconfiança e sexto sentido). No entanto, a habilidade não se refere especificamente a bônus de ataque, dano e CA, se referindo amplamente a quaisquer melhorias em ataque e defesa. Desta forma, gostariamos de saber se esta habilidade também se aplica a bônus e redutores em: testes de resistência, testes de perícia (se usados para atacar ou se defender), redução de dano, resistência a energia, margem de ameaça, multiplicador de crítico, multiplicadores de dano (como Investida Implacável), ataques adicionais (como Rajada de Golpes e Ataque Duplo), os talentos Duro de Matar, Duro de Ferir, Mestre em Arma, Santo da Arma e Luta Galante e, por fim, magias (habilidades de classe de conjuradores) e itens mágicos (quando estes são fornecidos por habilidades de classe).

7) *Sobre níveis negativos. Quando um conjurador perde PMs ou esquece magias devido a um nível negativo, os PMs ou magias retornam caso ele seja alvo de um efeito que remova esse nível negativo?*

8) *Se o artífice utiliza regras de criação de itens mágicos próprias, então seria possível para ele fabricar objetos litúrgicos sem ser devoto da divindade específica?*

9) *A habilidade centelha divina do abençoado de wynna diz que ele pode aprender uma magia arcana de cada nível. Isso significa que ele ganha uma magia extra, ou que pode escolher uma magia arcana entre aquelas que normalmente aprende?*

Vinícius Brazil

1) Ambas estão corretas. Ou podem estar. Ou não. Como quase tudo relacionado aos deuses, nem sempre há respostas definitivas. Nem mesmo as "oficiais".

2) Não há limite de itens imbuídos por criatura, mas eles seguem as regras de acúmulo de magia normalmente (***Tormenta RPG***, pág. 146). Então você até pode ter uma camisa imbuída com *força do touro*, e uma calça imbuída com *aumentar pessoa*, mas só vai receber Força +4 (o melhor entre ambos) e aumentar de tamanho em uma categoria (pelo efeito de *aumentar pessoa*).

3) O troféu supremo do caçador de monstros (ranger variante do ***Manual do Malandro***) não é um item mágico. Como diz a sua descrição, é um item que imita poderes de um item mágico. Portanto, Ao Sabor do Destino e outras restrições a itens mágicos não se aplicam.

4) Como diz o texto descritivo, os tiranos do Terceiro (***Manual do Devoto***) já sentiam a quem servir, antes mesmo da volta de Kallyadranoch. Por isso, ser devoto do Deus dos Dragões não é pré-requisito para esta classe de prestígio.

5) Receber um implante ou simbionte não é considerado ato caótico ou maligno.

6) Errado. Essa habilidade do guerreiro escolástico (***Manual do Combate***) NÃO se refere "amplamente a quaisquer melhorias". Ela especifica, sim, que funciona apenas com bônus de ataque e defesa — ou seja, bônus em rolagens de ataque e classe de armadura. Portanto, apenas os exemplos que dão estes dois tipos de bônus são afetados pela habilidade.

7) Sim. Mas apenas após repousar para recuperá-los.

8) Não. Como diz sua descrição no ***Manual do Devoto***, itens litúrgicos não são "fabricados" — nem mesmo por seus devotos. Eles são, na verdade, ofertados por seus deuses.

9) O abençoado de Wynna (***Manual do Devoto***) ganha, sim, uma magia arcana extra por nível.

Sobre Itens e Mais

Salve Paladino! Gostaria de lhe parabenizar pelo árduo trabalho de responder todas as dúvidas dos leitores. Não à toa paladino é a melhor classe!

1) *A sela comum custa 200 TO, enquanto a sela de combate custa 100 TO, e a sela com alforjes apenas 30 TO. A sela comum é mais cara que um cavalo?!*

2) *Um personagem de nível 1 que tenha Foco em Arma (arco longo) e inicie o jogo com 100 TO até consegue comprar o arco longo, mas iniciaria o jogo sem flechas? E os demais equipamentos?*

3) *A regra de custo de vida substituiria a necessidade dos jogadores se preocuparem com manutenção de itens menores?*

4) *Ainda sobre itens, qual a maneira mais simples de exigir que os jogadores se preocupem com ração de viagem, kit de medicamentos e afins, sem perder o dinamismo do jogo?*

5) *Os objetos litúrgicos no* ***Manual do Devoto*** *contam como itens mágicos para o talento Ao Sabor do Destino?*

6) *Um personagem que escolha o talento Faz-Tudo, no* ***Manual das Raças****, ainda recebe o treinamento em duas perícias extra-classe por ser humano?*

7) *A magia* penitência *pode redimir um devoto que tenha violado as obrigações e restrições de sua divindade. Mas, para que funcione, é preciso que um clérigo (ou outro devoto) da mesma divindade lance a magia? Digamos que um devoto de Valkaria passe mais tempo do que deveria na mesma vila e perde seus poderes; uma clériga de Marah poderia lançar penitência para redimi-lo?*

Agradeço por compartilhar sua sabedoria!

Gabriel, o Mestre Paladino

Melhor classe mesmo, não é?

1) Nãããão! Esse erro só aparece em edições antigas do livro básico, já foi corrigido. O preço correto de uma sela comum é apenas 20 TO.

2) Sim. É normal um personagem de 1º nível não ser capaz de comprar ainda os melhores itens. Como talento, teria sido melhor escolher Foco em Arma (mais barata).

3) Sim, parece uma ótima ideia! Verifique se o mestre a autoriza.

4) Muitas vezes é melhor fazer esse tipo de exigência apenas em situações dramáticas — por exemplo, quando o grupo atravessa um deserto com suprimentos limitados. No dia-a-dia, uma checagem no início da sessão será suficiente.

5) Sim.

6) Sim. Você é treinado em todas as perícias de sua classe, e ainda recebe mais duas perícias quaisquer.

7) Normalmente, uma penitência só pode ser oferecida por um devoto da mesma fé. No entanto, conforme o julgamento do mestre, o servo de uma divindade de tendência e/ou objetivos semelhantes também serviria (talvez exigindo um bom teste de Diplomacia para convencê-lo).

Também ao Paladino

Olá Paladino, Paladino, Tio Palada, Draco, Anti e Chibi. Nossa, a guerra contra Yuden está muito emocionante! Já estou planejando campanhas para os meus jogadores som os possíveis plots. Já faz algum tempo que tenho algumas dúvidas, vocês poderiam saná-las para mim?

***1)** Uma arma de arremesso, como uma lança, pode ter os poderes* caçadora *e* retorno *ao mesmo tempo?*

***2)** Como exatamente funciona o poder caçadora? A arma passa a ter acerto automático, sem precisar de rolagem de dados? Ou ela apenas ignora as chances de erro por camuflagem ou cobertura?*

***3)** Se um personagem inicia a rodada agarrado a um inimigo e faz um ataque de toque, será um acerto automático?*

***4)** Os três poderes concedidos aleatórios de um devoto de Nimb ignoram pré-requisitos? Por exemplo, o Dom da imortalidade tem como pré-requisito a habilidade de classe detectar o mal. Então o clérigo não pode receber esse talento, a menos que tenha níveis de paladino?*

***5)** Falando em paladinos, um paladino de Lena poderia ascender a sumo-sacerdote, ou Lena apenas escolheria mulheres?*

***6)** Falando um pouco de história, como está a situação do Sir Allen Toren junto à Trindade e o Círculo, agora que ele é o sumo-sacerdote de Khalmyr? Eles ainda se opõem a ele, mesmo sendo agora o representante máximo de seu deus?*

Saudações, campeões da justiça e da coragem, e também ao Paladino!

Victor T

"Também" ao Paladino?! O que quer dizer com isso?!!

1) Sim. Uma mesma arma de arremesso pode ter ambas as habilidades.

2) A habilidade caçadora apenas ignora chances de falha por porcentagem (por exemplo, 20% por camuflagem ou 50% por camuflagem total). Não tem efeito sobre bônus na CA (como cobertura), e você ainda deve fazer rolagens de ataque.

3) Um ataque de toque é oposto a um teste de Reflexos do alvo. Neste caso, aplique a mesma penalidade de CA (–4) ao teste de Reflexos do inimigo agarrado.

4) O devoto ainda deve atender outros pré-requisitos do talento. Ou não.

5) Sim, seria possível. Já houve casos em que o sumo-sacerdote não é escolhido entre devotos típicos da divindade.

6) Digamos que toda oposição a Sir Allen Toren anda enfraquecida, hehe!

Poder da Simplicidade

Boa noite. Ao Sabor do Destino proíbe itens mágicos. Este talento é pré-requisito para a classe de prestígio guerreiro pobre. Porém, este ganha uma arma mágica no 2º nível. Sendo assim, ele perde os benefícios do talento?

Mestre V.

Boa noite, Mestre! O guerreiro pobre, classe de prestígio encontrada no ***Manual do Combate***, na verdade não ganha nenhuma arma mágica. Ele apenas recebe, com a habilidade poder da simplicidade, bônus iguais àqueles disponíveis para armas mágicas. Portanto, ele mantém os benefícios de Ao Sabor do Destino.

Capa e Fogo

1)** O item capa de mantícora do* ***Manual de Combate *é equipado como armadura, ou é um acessório que pode ser usado junto com uma armadura?*

***2)** Um mesmo tipo de resistência, vindo de fontes diferentes, se acumula? Por exemplo, um personagem que ganha resistência a fogo 5 por raça e resistência a fogo 5 por um talento e/ou classe.*

andre8206/RJ

1) A capa de mantícora é considerada um acessório. Portanto, pode ser usada juntamente com uma armadura.

2) Sim, resistências iguais de fontes diferente se acumulam. Portanto, esse personagem teria resistência a fogo 10.

Deusa Eletrizante

Olá paladinos e companheiros clérigos de Valkaria! Tenho uma dúvida rápida sobre um poder divino.

Posso utilizar a magia convocar relâmpagos *com o talento Maximizar Magia? Neste caso, como funciona? Apenas o primeiro relâmpago é maximizado? Ou, ao preparar preparar a magia maximizada (custo normal + talento = 6PM), significa que ela toda (ou seja, todos os relâmpagos) virão maximizados?*

Gabriel "Exylem" Gonçalves

Nada tema, leal devoto da Deusa da Ambição! Sim, uma magia *convocar relâmpagos* afetada pelo talento Maximizar Magia realmente custa 6 PM, e todos os relâmpagos são maximizados (ou seja, 18 pontos de dano cada, sem rolagens).

— Ufa! Que saraivada de perguntas! Quase não sobrou um lugarzinho para as Lendas Lendárias e...

— PALADINOOO! Que ideia foi essa?! Por que deixou a porta trancada? Sabe o trabalho que deu achar um ladino para...? Hein? VOCÊ JÁ USOU TODO O ESPAÇO?!!

— Oi, Paladina. Tchau, Paladina.

LENDAS LENDÁRIAS

Essa tem mais de dez anos. Anoiteceu e precisávamos dormir o suficiente pra recuperar vida e PMs, e se ficássemos fazendo turnos de guarda não recuperaríamos o total. Tive uma ideia: como podia falar com animais, deixamos os cavalos cuidando do acampamento enquanto dormíamos. Genial! Nada podia dar errado!

Acordamos amarrados e os dois cavalos mortos.

Serva de Tenebra, Porto Alegre/RS

• • • • • •

Os jogadores encontram uma cobaia nos laboratórios dos vilões.

— Vocês os expulsaram daqui? — pergunta a cobaia depois de um rápido desentendimento.

— Expulsamos ou retalhamos, depende de pra quem você perguntar — responde o ninja.

Thiago Rosa

• • • • • •

"Mestre, eu coloco uma bomba-armadilha na porta para pegar o clérigo que está me perseguindo! Vou rolar Habilidade!"

— Ladrão de 3D&T que TINHA ambas as mãos.

Kalil e seu amigo ladrão "debilitado"

RESENHAS

YOUR NAME

SENSIBILIDADE EM FORMA DE ANIME

Mitsuha é uma adolescente que mora em Itomori, interior do Japão. Ela está entediada na pacata cidade e deseja uma vida mais agitada em Tóquio. Taki é um estudante da capital que está sempre correndo para cumprir seus compromissos e anseia por tranquilidade.

Certo dia, os dois começam a trocar de corpos esporadicamente. E a troca, que a princípio parecia não passar de um sonho, acaba mudando para sempre a vida dos dois.

Your Name é um longa de animação japonesa desenvolvido pela CoMix Wave Films e disponível na Netflix, que narra a história da inesperada amizade entre os dois adolescentes.

Quando enfim percebem que as trocas de corpos não são um sonho, Mitsuha e Taki passam a se comunicar por anotações no celular. Eles não entendem porque as trocas acontecem, mas aprendem a conviver com o fato, criando regras e atuando o melhor possível um na vida do outro.

Mitsuha é uma sacerdotisa do templo de Itomori. Com o tempo, Taki a ajuda a se tornar popular na escola. Taki trabalha como garçom em um restaurante. Com o tempo, Mitsuha o ajuda a marcar um encontro com a colega de trabalho. A ligação entre os dois se torna tão forte, que chega um momento em que precisam se encontrar de verdade. Mas não é uma tarefa fácil localizar alguém que você apenas conhece por sonho.

Abaixo, veja três motivos para assistir *Your Name* e um para passar longe.

Animação de altíssima qualidade

Quando o assunto é animação japonesa, há quem torça o nariz. Não é para menos. *Cavaleiros do Zodíaco, Yu Yu Hakusho, Dragon Ball Z* e demais animes que fizeram a infância de grande parte dos adultos de hoje foram bem econômicos. Quadros que se repetiam, personagens que falavam sem mexer a boca e efeitos especiais para simular movimento eram comuns na década de 90. Porém, há que se entender a diferença técnica entre uma série animada de vinte anos atrás e um longa de animação contemporâneo.

Em *Your Name*, a animação das cenas foi desenvolvida com esmero, ao longo de dois anos de produção. É possível ver com clareza todo o movimento dos personagens andando de bicicleta, ofegando, correndo, entrando no metrô. Tóquio é retratada como uma metrópole dinâmica, com uma boa população de figurantes que transitam com naturalidade pelas áreas públicas da cidade.

Além disso, a fluidez da animação combina com o traço claro do desenho e as cores delicadas. Luz e sombra criam uma atmosfera consoante com a história que está sendo contada, especialmente em uma cena de crepúsculo perto do final do filme, quando o céu é tingido de laranja e violeta, dando o tom para um acontecimento muito aguardado.

Elemento-chave do enredo, um cometa que passa pela terra também é representado com uma arte de tirar o fôlego. De modo geral, a parte estética de *Your Name* é impecável.

Narrativa não-linear inteligente

Um dos maiores méritos de *Your Name* é não duvidar da capacidade intelectual do telespectador. A história começa no meio, com Mitsuha acordando confusa, sem saber onde está ou quem é. A cena seguinte já se passa em outro dia, quando a avó e os amigos a encontram de manhã e comentam que ela havia se comportado de forma estranha na véspera. Você vê Mitsuha reclamar da própria vida e acordar no corpo de Taki. A história se desenrola do lado dela, enquanto o ponto de vista dele apenas é apresentado mais adiante.

Após a apresentação de Taki, o filme toma um ritmo agradável e somos levados a pensar que se trata de uma comédia romântica despretensiosa. Errado. *Your Name* não é apenas sobre troca de corpos. Quando Taki decide procurar por Mitsuha, descobrimos que os dois estão separados por muito mais do que a mera distância física, o que aumenta o nível de fantasia e a carga dramática da história. As revelações feitas na metade do filme levam o espectador a reinterpretar tudo o que assistiu até então, criando uma experiência envolvente e profunda. Tudo isso culmina em um final surpreendente, que amarra todas as pontas soltas.

Emoções na medida certa

Quando Taki acorda no corpo de Mitsuha, a primeira coisa que ele faz é apalpar os próprios seios. Não é pornográfico. É, simplesmente, o que qualquer adolescente faria ao acordar no corpo de uma garota. Ele é pego no flagra pela irmã mais nova de Mitsuha e a cena se repete diversas vezes ao longo do filme, criando uma piada recorrente, que tem graça todas as vezes, exceto na última. Na última vez em que Taki apalpa o corpo e encontra a irmã, a vontade que temos é de chorar. Isso porque a comédia de *Your Name* vem acompanhada de uma boa dose de drama.

O romance entre os dois personagens chega de mansinho, de forma natural, sem muito alarde. O coração partido vem numa tacada só. Todos os elementos da história — personagens, eventos, revelações e desafios — são desenvolvidos na medida certa para você se apaixonar sem perceber e acontecem no tempo certo para provocar emoções profundas. A obra alcança o objetivo a que se propõe: a partir de um pressuposto fantástico, contar uma história de amizade e amadurecimento, capaz de fazer rir e chorar.

Não assista se...

...você for do tipo de pessoa que exige uma explicação para tudo.

Em nenhum momento é explorado o motivo que levou os adolescentes a trocarem de corpo. O enfoque do filme não é esse. Sabemos que a mãe de Mitsuha passou por algo semelhante no passado, mas a explicação para estes fenômenos espirituais se perdeu há um longo tempo. Por outro lado, o fato de a explicação ter se perdido é relevante para o plano de fundo da história.

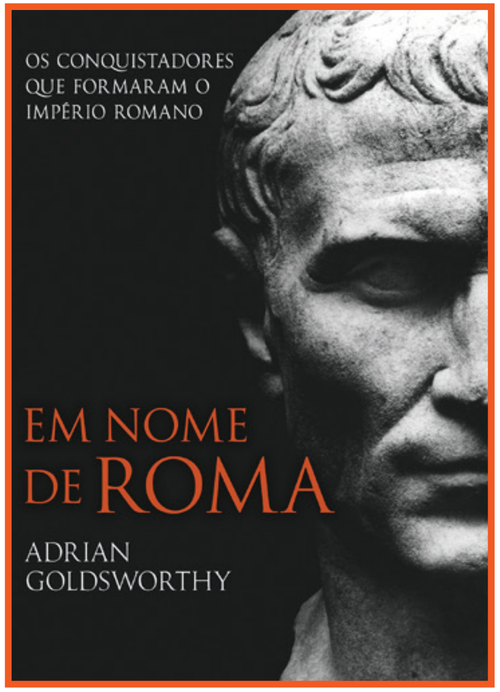
Filme recomendado para os amantes de fantasia e ficção científica. Mais do que isso, para quem está procurando por um entretenimento que começa leve, nos envolve ao longo da narrativa e culmina em um final emocionante.

KAREN SOARELE

EM NOME DE ROMA

UM LIVRO DE HISTÓRIA PARA RPGISTAS

Lembro, ainda hoje, do momento em que virei nerd. Foi numa aula de História, no Ensino Fundamental (na época "Primeiro Grau"). O professor — que, pensando hoje, também devia ser nerd — deu uma aula inspirada, que prendeu minha atenção. O assunto: Império Romano.



A essas alturas, para quem acompanha o podcast da ***Dragão Brasil***, a piada já é velha: eu gosto de coisas romanas. A verdade é que... Gosto mesmo! O período romano mistura espadas, reis e grandes batalhas com um nível de sofisticação e cosmopolitismo que a humanidade só alcançou recentemente (mas sem espadas, o que tira metade da graça).

Admito que, entre o período medieval e o romano, ainda fico com o primeiro. Digo que me tornei nerd na aula sobre Império Romano porque, ora, era uma *aula*. E eu estava *gostando!* Não era um aluno muito empenhado, então isso foi bem importante para mim.

Eis porque, ao encontrar *Em nome de Roma*, livro de História (com "H" maiúsculo, pois é história de verdade, com pesquisa científica) sobre o período romano, fiquei bem empolgado. Não que livros com essa temática sejam raros. É a abordagem de *Em nome de Roma* que o torna tão interessante.

Sabe aqueles livros de História que falam sobre política, economia, cultura, costumes, vestuário, agricultura, zzz zzz... Esqueça! *Em nome de Roma* ocupa-se apenas de um assunto: batalhas! O livro possui 15 capítulos, e em cada um aborda uma grande disputa da história romana, analisando desde o planejamento dos generais até a luta em si, passando por decisões táticas, armamentos, etc. No prefácio do livro, o autor, **Adrian Goldsworthy**, diz que falar dos aspectos militares de civilizações antigas é algo que "saiu de moda" na academia. Seu livro vem justamente para mudar isso.

Essa abordagem faz com o livro seja interessante e divertido para todo mundo que gosta de armas, combates e feitos heroicos. Mais ainda, o livro é uma ótima inspiração para mestres. Não só os fatos listados podem fornecer ideias de aventuras, como os ensinamentos aprendidos podem fornecer mais realismo e verossimilhança a qualquer campanha que envolva guerras. Para completar, diagramas mostram a organização das legiões em diferentes períodos da história, a movimentação de tropas em batalhas específicas e mais. Tem como ser mais nerd que isso?

Apesar de ter nascido de pesquisas acadêmicas, o texto tem uma linguagem leve e agradável. É difícil decorar todos os nomes citados, mas isso não é necessário para entender o contexto geral de cada batalha. No Brasil, o livro foi publicado pela Planeta, numa edição bonita de capa dura. A tradução é competente; a revisão, infelizmente, deixa a desejar, com algumas palavras repetidas e frases desconexas. Mas são casos raros, que não estragam a leitura.

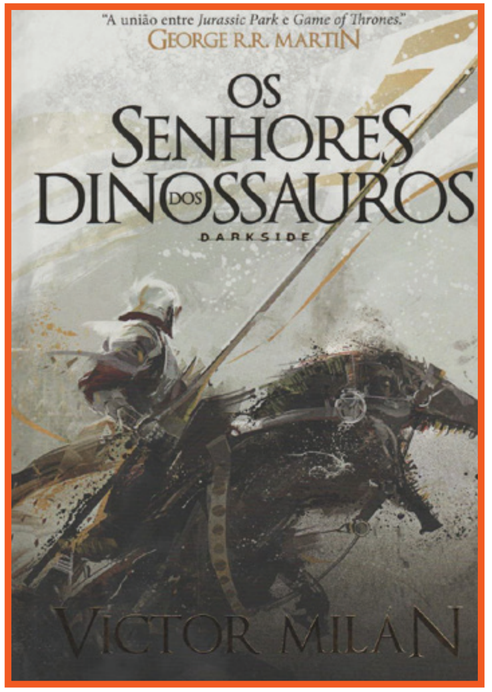
Um último aviso: nem todas as batalhas de *Em nome de Roma* terminam bem para os romanos. Mas todas servem de inspiração para sua mesa!

GUILHERME DEI SVALDI

OS SENHORES DOS DINOSSAUROS

"A UNIÃO ENTRE *JURASSIC PARK* E *GAME OF THRONES*", DISSE GEORGE MARTIN

"Obviamente feito pra mim!" disse eu.



Os Senhores dos Dinossauros é o primeiro volume de uma trilogia baseada na maior fantasia de qualquer criança ou RPGista; montar um dinossauro. Uma saga sobre cavaleiros em armaduras que cavalgam dinos. Como resistir?

Confesso, as páginas iniciais esfriaram minha empolgação, a ponto de só retomar a leitura mais de um ano depois. O autor adverte: "Este mundo — Paraíso — não é a Terra. Não foi nem jamais será a Terra. Não é uma Terra alternativa." Afirmação estranha, visto que o continente Nuevaropa (!) é gritantemente baseado na Europa do século XIV, até com nações análogas: Alemania, Anglaterra, Spaña, Francia. Sempre achei esse tipo de solução preguiçosa.

Outra decepção veio com os próprios dinos. Eles têm papel secundário — estão por toda parte, mas são pouco mais que gado ou montarias. E ainda que tragam nomes locais, como trichifre ou matador, o livro utiliza nomenclatura científica: *Triceratops horridus, Velociraptor mongoliensis, Tyrannosaurus rex*. Faz pensar em como criaturas de um mundo medieval que "não é a Terra" receberam nomes dados por cientistas do nosso mundo moderno.

Superadas essas estranhezas iniciais, encontramos um cenário interessante e colorido. Paraíso é habitado por dinossauros, pterossauros e outros animais pré-históricos. Os povos humanos teriam sido trazidos de um lugar chamado Antigo Lar por seu panteão de Oito Criadores, assim como seus "cinco amigos": o cavalo, o bode, o cão, o gato e o furão. Quaisquer outros mamíferos, como leões e golfinhos, são considerados mitológicos.

O que se segue é *muita* intriga política e religiosa, regada a batalhas sangrentas entre exércitos que usam dinos como bestas de guerra. A história acompanha cinco protagonistas. Karyl Bogomirsky, lendário ex-mercenário que teria morrido duas vezes, mas passa bem. Seu companheiro Rob Korrigan, bardo e plebeu, mas também um senhor de dinossauros — este não é exatamente um título de nobreza. Jaume Llobregat, o clássico cavaleiro andante; belo, honrado, poeta, perfeito. Melodía, princesa imperial rebelde e amante de Jaume. E o Duque Falk von Hornberg, buscando conquistar a confiança do Imperador (sem falar em sua filha).

A edição brasileira publicada pela DarkSide Books escorrega em erros persistentes de revisão e tradução, mas acerta no acabamento belíssimo: capa dura, relevos dourados, fita marca-página. O segundo volume, *Os Cavaleiros dos Dinossauros*, chegou ao Brasil este ano. O título final, *The Dinosaur Princess*, não está previsto ainda.

Com mais de 100 obras publicadas na carreira (incluindo romances de *Forgotten Realms*, *Star Trek*, *Battletech* e *Wild Cards*), o autor, **Victor Milán** infelizmente faleceu este ano, deixando a trilogia como seu último trabalho.

Apesar da dificuldade em navegar pelos trechos mais arrastados, você vai encontrar aqui um mundo de fantasia exótico, com personagens fortes, intriga, sexo e violência.

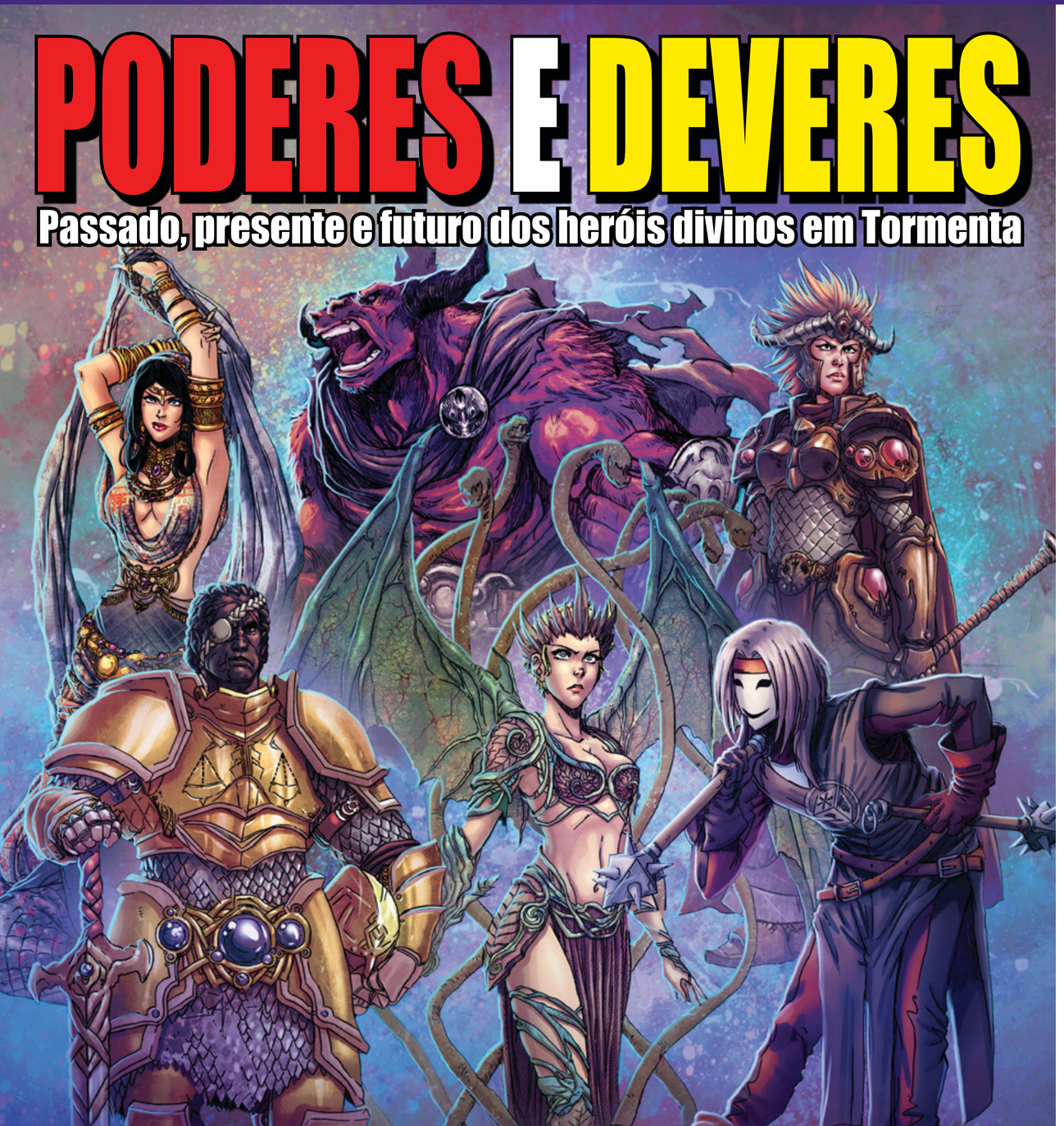
E dinossauros. Porque tudo fica melhor com dinossauros.

PALADINO

DICAS DE MESTRE

PODERES E DEVERES

Passado, presente e futuro dos heróis divinos em Tormenta



Antes de *Holy Avenger*. Antes da *Trilogia*. Antes do Sistema d20. Até mesmo antes do *Reinado*. Quando o mundo de *Tormenta* nasceu — o inesquecível livreto de 80 páginas, encartado com a especialíssima *Dragão Brasil 50* —, muito pouco de Arton podia ser visto ali. Havia algumas localidades principais: Valkaria, Malpetrim, Vectora, Galrasia. Havia figuras importantes, como Lisandra, Sandro, Niele, Tork, Arsenal e o Paladino, poucos meses antes do mangá onde seriam protagonistas. Havia ameaças como a Aliança Negra e a própria Tormenta, superficialmente descritas. Fora isso, quase nada. Era ainda um esboço de mundo.

Não continuou assim por muito tempo. Porque eu, **Rogerio Saladino** e **J.M.Trevisan**, o Trio Tormenta original, queríamos que Arton fosse como um mundo de *Dungeons & Dragons*. E uma das coisas mais importantes, mais marcantes em quase qualquer cenário de *D&D* são seus deuses. Boccob, Pelor, Moradin, Heironeous. Saint Cuthbert, Kord, Bahamut, Tiamat. Cyric, Mystra, Selûne, Lolth. Mishakal, Paladine, Reorx, Takhisis. Nomes poderosos que fizeram parte de nossas aventuras e campanhas. Queríamos algo assim, queríamos nosso próprio panteão. Então, esse seria o título do primeiro de todos os acessórios para *Tormenta*.

"Mas por que é importante ou interessantes ter vários deuses? Um clérigo é um clérigo." *Exatamente*. Um clérigo que venera "os deuses" como um todo, como nas primeiras versões de *D&D*, é *apenas* um clérigo. Mas deuses diferentes também significam *clérigos diferentes*. Acrescentar ao cenário um bom número de divindades não serve apenas para replicar o mundo antigo, quando religiões politeístas eram mais comuns. Também serve para tornar os clérigos *muito* mais variados. Dar-lhes propósito e profundidade. Transformar uma classe em muitas. Hoje, em *Tormenta*, clérigos e outros servos divinos estão entre os personagens jogadores mais populares. Graças aos deuses, com perdão do trocadilho.

A ótima recepção do primeiro livro básico, somada a nosso entusiasmo, trouxe *O Panteão* muito cedo. Poucos meses depois, encartado na DB #54, o pequeno acessório de 48 páginas apresentava os deuses de Arton pela primeira vez. Alguns já conhecidos, saídos de antigos contos e materiais de campanha: Khalmyr, Nimb, Hyninn, Thyatis, Oceano. Os demais, inventados para aquele evento, preenchendo os vazios. Deveriam totalizar vinte: era o número mágico, o dado de vinte faces, os Rubis da Virtude. ***Holy Avenger*** ainda ousava seus primeiros capítulos.

Mas não havia ainda *Tormenta RPG* e suas regras. Nem mesmo havia o Sistema D20, só nascido quase um ano mais tarde. Como hoje, grande parte do material de campanha na *Dragão Brasil* era multissistema — com regras para os jogos mais populares da época. Então, *Tormenta* e *O Panteão* traziam regras para os antigos *Advanced Dungeons & Dragons, GURPS* e *Defensores de Tóquio 3ª Edição*.

O que era um baita problema.

AD&D/GURPS/3D&T

Como já mencionado aqui e em muitas outras ocasiões, *Dungeons & Dragons* foi nossa inspiração maior para cunhar *Tormenta*. Arton nunca teve a intenção de ser "apenas" um mundo de campanha para jogar RPG. Arton foi nossa declaração de amor ao primeiro e maior RPG do mundo. Hoje, é muito mais.

Ao definir um panteão variado, espiamos o modo como *AD&D* lidava com isso. Cada clérigo tinha uma série de deveres e requisitos a cumprir — muitas vezes baseados em tendência, raças, perícias, armas, valores mínimos de atributos... em troca, recebia certos *granted powers* especiais, únicos para clérigos daquela fé.

Veja este exemplo, extraído do antigo *The Complete Priest's Handbook*. Ser um devoto do Deus do Relâmpago exigia tendência neutra (NB, N ou NM); Sabedoria 10, Força 12 (sim, valores de atributos eram *muito* mais baixos na época); raça anão, humano ou meio-elfo; *Weather Sense*, uma antiga perícia para prever o clima (suuuuper útil!); e uma curta lista de armas e armaduras permitidas. Em troca, além de suas magias normais, podia *invocar relâmpagos* uma vez por dia e *causar medo* duas vezes por dia. Também deveria, claro, cumprir uma série de tarefas para sua divindade. Mas quase tudo sobre deveres e poderes eram coisas relacionadas a regras. *Muito* relacionadas.

E ainda que Arton aludisse aos mundos de *AD&D*, não usava apenas regras de *AD&D*. *Tormenta* tinha a complicada missão de suportar três RPGs *muito* diferentes, com propostas *muito* diferentes. Todos acomodavam a fantasia medieval de Arton, mas cada um a seu modo. *AD&D* era sobre fantasia heroica clássica, *GURPS* orgulhava-se de seu realismo, e *3D&T* chutava bem longe o proverbial balde.

DICAS DE MESTRE

Qualquer assunto sobre regras acabava em muito trabalho/espaço extra, ou não muito bem resolvido. Ao pedir um simples teste relacionado a vigor, ele seria diferente em cada jogo (Constituição, HT ou Resistência). Não se podia citar uma magia, pois ela certamente não existia em todos os sistemas — às vezes nem havia uma magia parecida. O mesmo para raças e classes. Todos os monstros e NPCs precisavam de três fichas. Como resultado, as primeiras versões de *Tormenta* eram muito mais focadas em história, em ambientação (o que, na verdade, agradou muito os fãs), poucas vezes se aprofundando em mecânicas.

Como exigir obrigações e restrições dos clérigos, e também dar poderes garantidos por seguir esses deveres?

Aqui foi onde tivemos que ser criativos. Muito.

Soluções diferentes

Enquanto um clérigo de *AD&D* tinha requisitos baseados em tendência, atributos, perícias... os devotos de Arton não podiam ter nada assim. Precisavam de restrições diferentes. Sem mecânicas. Sem sistema.

Aquela primeira edição de *O Panteão* ainda tinha, sim, trechos sobre regras. Usavam aquele mesmo formato medonho (é assim para AD&D, assim para GURPS, assim para 3D&T...), mas só acontecia quando absolutamente necessário. Sempre que possível, fugimos das regras. E a modéstia nunca vai me impedir de dizer que, assim, nossos clérigos e paladinos acabaram entre os *melhores* personagens jogadores em *todos* os mundos de campanha.

Vejamos os clérigos de Keenn, Deus da Guerra. Não tinham nenhuma restrição quanto a tendência, raça, armas ou armaduras. Mas podiam perder seus poderes ao recuar perante uma oportunidade de combate — *qualquer* combate, justo ou injusto, fácil ou suicida. Além disso, como seu deus preferia lutar a curar, suas magias de cura sempre causavam efeito mínimo (os três sistemas usavam rolagens de dados para magias de cura; bastava assumir resultados 1 em todos eles). Em troca, o clérigo de Keenn era imune a medo (sem regras) e podia entregar-se a uma fúria guerreira, recebendo ataque +3 e dano +5 (ambos funcionavam em *AD&D* e *GURPS*; apenas *3D&T* precisou de números diferentes).

Assim, os clérigos de *Tormenta* eram rasos em regras, mas *cheios* de personalidade. Pense em como estas obrigações moldaram Vanessa Drake, clériga de Keenn em *O Crânio e o Corvo* e *O Terceiro Deus*, além de forte candidata ao título de mulher mais durona em toda Arton. (E não, eu *não* esqueci de Shivara Sharpblade.)

Clérigos de Lin-Wu, o deus-dragão de Tamu-ra. Poderes garantidos: jamais ter sua palavra questionada, detectar mentiras uma vez por dia, concentrar sua energia espiritual em um único ataque (resultado máximo na rolagem de dano) por dia, e/ou imunidade total contra ilusões. Obrigações e restrições: permitido apenas a tamuranianos masculinos (Tamu-ra era uma sociedade mais machista no passado) e usar apenas armas de sua etnia (katana, nunchaku, shuriken...). *Nenhuma regra.*

Alguns clérigos não eram apenas pitorescos, mas *muito* desafiadores para o jogador. Clérigos de Lena e Marah, deusas da Cura e da Paz, eram terminantemente proibidos de lutar, usar armas ou qualquer magia capaz de causar dano. Imagine esses personagens em D&D, tantas vezes (e tão injustamente) criticado por ser "só porradaria". Impossível? Injogável? Nichaela, a querida meio-elfa de *O Inimigo do Mundo*, prova o contrário muitíssimo bem.

Não posso deixar de citar meu favorito pessoal. Tanna-Toh, Deusa do Conhecimento. Usando regras de *AD&D*, seria fácil pensar em restrições de atributos (um valor mínimo de Inteligência), tendência (Leal, é claro) e/ou perícias treinadas. Fácil, mas *nada* disso existe em GURPS ou 3D&T. Não. *Sem regras.* Em vez de tudo aquilo, clérigos de Tanna-Toh *sempre* dizem a verdade e *nunca* podem se recusar a responder qualquer pergunta. Difícil? Sou (muito) suspeito para lembrar de Aurora, de minha HQ ***Dungeon Crawlers***, então vamos a outra: Gwen, a clériga elfa de ***A Joia da Alma*** — magistralmente capaz de iludir seus adversários sem dizer nenhuma mentira. Muito obrigado, Karen!

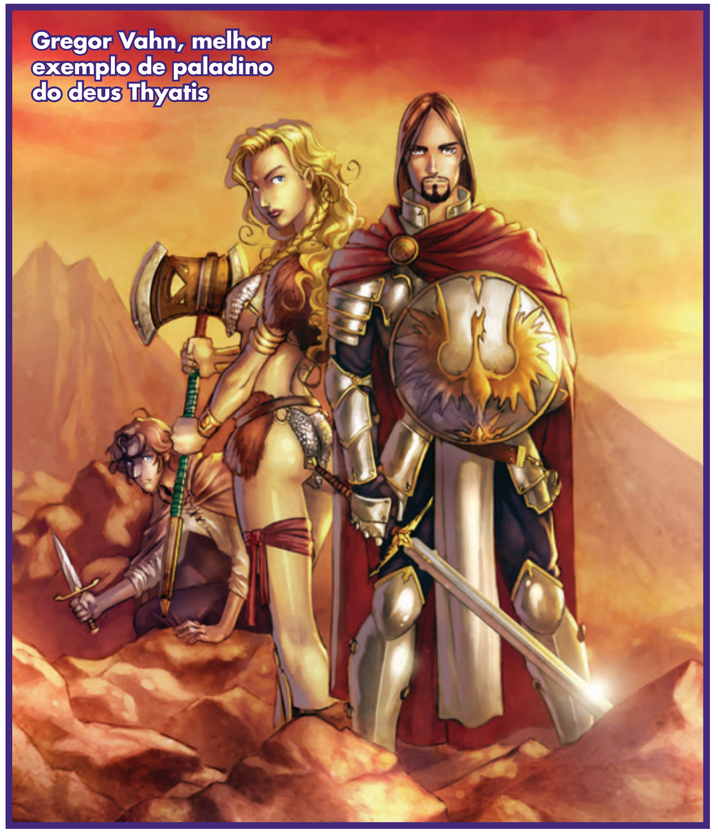
Oi? Esse paladino NÃO morre?

Por serem tão diferentes e inovadores, o Panteão de Arton e seus clérigos não deixaram de causar ao público algum estranhamento. Ainda mais entre RPGistas veteranos, acostumados a formatos antigos.

Para evitar regras e testes, vários poderes eram absolutistas. Alguns deuses (Khalmyr, Keenn, Valkaria) ofereciam imunidade total ao medo — seus clérigos não recebiam nenhum tipo de bônus, eram simplesmente *imunes*. Outros (Sszzaas e Divina Serpente, mais tarde substituída por Tauron) davam imunidade a venenos. E outros (Azgher, Lin-Wu, Tanna-Toh, Valkaria) tinham clérigos igualmente imunes a ilusões, motivo de choradeira geral e global nos Pergaminhos dos Leitores: *"Não dá pra jogar de ilusionista nesse mundo, NÃO DÁ!"* Lembro de ter feito as contas e respondido: "Levando em conta ser um poder *opcional* para estes clérigos, aproximadamente UM em cada DEZ MIL habitantes de Arton TALVEZ seja imune às suas preciosas ilusõezinhas de merda, seu cagão." Não, não respondi assim. Mas queria.

Ainda assim, nenhuma divindade era tão polêmica em seus dons quanto Thyatis, Deus da Ressurreição (esse seu título talvez dê uma pista). Seus clérigos podiam ressuscitar com mais facilidade que outros. Seus paladinos *não morriam* — ou melhor, morriam, mas logo melhoravam. Que apelação dos diabos! Ou assim parecia à primeira vista, mas tudo funcionava *muito bem*. Clérigos de Thyatis podiam ressuscitar livremente, mas jamais duas vezes a mesma pessoa (ou seja, os coleguinhas de grupo podiam dar-se ao luxo de morrer só uma vez). Quanto aos "invencíveis" paladinos, ser removido da batalha (e da aventura) para só voltar dias mais tarde acabava provando-se pouco divertido na mesa de jogo. Ainda, havia a "morte verdadeira" — um evento secreto, desconhecido pelo próprio paladino, que causaria seu fim definitivo.

Mesmo assim, houve quem duvidasse. Por isso, caso não o tenha feito ainda, eu agradeço a Leonel Caldela pelo extraordinário Gregor Vahn, paladino de Thyatis em ***O Inimigo do Mundo*** — provando, tantas vezes, que até as partes mais esquisitas de *Tormenta* podem acabar como personagens e histórias fabulosas.



O futuro dos devotos

Um dia, *Tormenta* não seria mais um mundo de RPGs pertencentes a outros. Com a Licença Aberta D20, enfim *Tormenta* usaria regras oficiais de *Dungeons & Dragons*, seria realmente parte de sua mitologia. Logo mais, teria *seu próprio* livro básico, *suas próprias* regras, ainda que algumas delas derivadas.

Quando isso aconteceu, não havia mais razões para ter poderes, obrigações e restrições sem regras. Agora podíamos usar tendências, classes, raças, como *D&D* sempre fez. O atual *Tormenta RPG Módulo Básico* não diz nada sobre clérigos que dizem só a verdade ou paladinos que ressuscitam. Demorou um pouco para que essas coisas voltassem, na caixa *O Mundo de Arton*; ainda assim, agora são regras opcionais. E as obrigações, mais flexíveis. Para manter diversidade e liberdade. Permitir personagens com os antigos deveres e obrigações, ou sem.

Teria sido um erro?

O atual Quinteto Tormenta faz reuniões periódicas para decidir o futuro de Arton. Entre outros assuntos, mudanças com relação aos poderes concedidos, obrigações e restrições. Diversas e livres, como são hoje? Desafiadoras e marcantes, como eram antes?

Vocês vão descobrir. Outro dia. Hoje não.

PALADINO

O novo site da Jambô já está no ar!

Confira o catálogo completo
da editora, além de promoções
e produtos exclusivos!

Prepare sua
pokébola e
venha mergulhar
no mundo de Pokémon
com esta adaptação
para 3D&T Alpha!
TEMOS QUE PEGAR!

Se você nunca ouviu falar de *Pokémon* nos últimos vinte anos... nem vale a pena fazer a piada de "em que caverna você esteve morando", já que isso é algo surpreendente! A franquia — que inclui uma série de jogos de videogame e celular, cardgame, desenhos animados para televisão e cinema, mangás, livros, brinquedos e toneladas de produtos é a mais lucrativa de todos os tempos. Seu nome vem de *pocket monsters*, ou seja, monstros de bolso.

Verdadeiras febres se formam em torno de novidades de *Pokémon;* um dos mais recentes, o aplicativo de realidade aumentada *Pokémon GO*, foi um verdadeiro fenômeno cultural no mundo todo em seus primeiros meses, e continua mantendo fãs fiéis.

E é claro que com tudo isso muita gente sempre tem vontade de jogar *Pokémon* em RPG de mesa! Nas páginas da *Dragão Brasil*, uma imensa adaptação veio nas edições #54, #55 e #56, quando o mundo era jovem e só haviam 151 criaturinhas para colecionar (o número hoje passa de 800!). Já nessa época, o RPG escolhido foi *3D&T* — poucos RPGs são tão apropriados para as lutas dos monstrinhos de bolso japoneses do que um sistema criado exatamente para simular histórias de mangá, anime e videogame!

O que você vai encontrar a seguir é uma adaptação usando o sistema *3D&T Alpha* (cujo manual revisado em formato digital é gratuito e **pode ser baixado aqui**). Outros suplementos não são necessários. Vale avisar que é quase impossível adaptar tudo que já foi feito na franquia *Pokémon* em um espaço limitado, por isso deixamos alguns elementos de fora (afinal, se você quiser as coisas exatamente conforme o videogame, é melhor ir jogá-lo de uma vez!).

O mundo de *Pokémon*

Até onde se sabe, o mundo de *Pokémon* é muito parecido com o nosso: um planeta com uma única lua de grandes proporções, coberto por dois terços de água, com continentes e outras terras emersas ocupadas por seres vivos como plantas e seres humanos.

A diferença mais marcante, claro, é a presença dos Pokémon: criaturas dos mais variados tipos, tamanhos e disposições, cuja relação com a humanidade é muito próxima. De fato, quase tudo nesse mundo parece girar em torno do fascínio exercido pelos Pokémon, incluindo treinar as criaturas para duelos, mantê-los como bichos de estimação, e empregar suas habilidades. Como são criaturas sensíveis, capazes de expressar emoções e entender línguas humanas, essa relação é largamente positiva. Porém, existem indivíduos sem escrúpulos que usam as habilidades dos monstrinhos para fins perversos. Talvez pela afinidade com as criaturinhas, nesse mundo os humanos parecem muito mais próximos à natureza.

Geograficamente, o mundo de *Pokémon* é dividido em "regiões": áreas com certa variedade de terrenos, mas que compartilham uma mesma cultura e clima. Cada região costuma abrigar diversas cidades, e tem suas próprias lendas e mistérios locais — invariavelmente envolvendo Pokémon. Muitas dessas criaturas são exclusivas de determinadas regiões, também. As mais conhecidas — apresentadas a fundo nos jogos e animes — são Kanto, Johto, Hoenn, Sinnoh, Unova, Kalos e Alola. Enquanto as quatro primeiras são similares a algumas regiões reais (mas idealizadas) do Japão, as três últimas são inspiradas respectivamente em Manhattan, na França e no Havaí.

A ciência e tecnologia do mundo de *Pokémon* são claramente mais avançadas que no nosso; muitos feitos impossíveis são alcançáveis aqui. Os cientistas criaram maneiras de armazenar Pokémon em computadores, enviá-los ao redor do mundo e até clonar fósseis para recriar criaturas pré-históricas! Uma das tecnologias mais comumente usadas é a Pokébola, que pode conter um Pokémon em seu interior. Após enfraquecer um Pokémon selvagem em batalha, um treinador pode lançar uma Pokébola para tentar capturá-lo. Caso acerte, a Pokébola se abrirá, convertendo a criatura em energia e sugando-a para seu interior, fechando-se em seguida.

Apesar da tecnologia avançada disponível, comparativamente poucos modos de transporte são vistos aqui. Talvez isso aconteça porque conhecemos esse mundo pelos olhos dos treinadores, que viajam a pé para reduzir custos e encontrar Pokémon selvagens. No entanto, é possível que veículos de combustão fóssil sejam apenas pouco usados, para reduzir danos ao meio ambiente e aos Pokémon que vivem nele. Os meios de transporte de longa distância mais comuns são barcos, navios e balsas.

Além disso, também é possível usar as habilidades dos Pokémon para atravessar áreas voando, nadando ou escavando, o que leva a outra diferença óbvia entre os mundos: Pokémon podem fazer coisas normalmente impossíveis pelos padrões humanos e estão por toda parte. Pokémon dos tipos água e terra são usados no combate a incêndios, do tipo elétrico são usados como fonte limpa de energia elétrica, e assim por diante.

Essa proximidade entre humanos e Pokémon também aumenta a preocupação com ecologia e em manter áreas selvagens livres para a reprodução e vida natural destes últimos. Por exemplo, mesmo nas imediações de áreas urbanas é possível encontrar amplas porções de grama alta e "descuidada". Nesses terrenos naturais deixados ao léu, Pokémon podem ser encontrados em abundância.

Os estudos científicos do mundo de *Pokémon* já revelaram que são todos, na verdade, uma única espécie de forma de vida e que as diferenças individuais entre cada criatura são de fato subespécies. Isso também explica de certo modo por que os Pokémon de diferentes "espécies" podem cruzar entre si. Um dos processos biológicos mais curiosos que envolvem praticamente todos os Pokémon é a evolução. Conforme um Pokémon cresce e se desenvolve, sob determinadas circunstâncias específicas pode se tornar um Pokémon diferente. A mudança não é apenas física; a criatura também pode adquirir novos conhecimentos, como técnicas de luta, num piscar de olhos. Vale avisar que embora seja chamado de evolução, esse processo nada tem a ver com a teoria científica de mesmo nome, sendo mais parecido com o conceito biológico de metamorfose (como um girino que se torna um sapo).

Cidades, vilas e afins

Todas as regiões possuem cidades, vilas e outras aglomerações humanas. A maioria delas possui alguma característica marcante; uma cor predominante (...fúcsia?), um costume típico (acumuladores!), qualidade sensorial (o som do vento), ou qualquer outra coisa que você puder imaginar. Como praticamente tudo no mundo de *Pokémon* gira em torno dos monstrinhos, isso se reflete nas cidades em toda uma economia gerada a partir deles. Alguns estabelecimentos e serviços comuns nas cidades incluem:

Ginásio. Ginásios são centros de treinamento de Pokémon. A maior parte das cidades têm um destes prédios, onde treinadores se reúnem para trocar informações e se desenvolver. Ginásios são sempre dedicados a um tipo específico de Pokémon e todos os treinadores fixos do local usam monstrinhos que pertençam àquele tipo.

Todo ginásio é comandado por um ou mais líderes — treinadores especiais, mestres de um tipo. Ao desafiar e vencer um líder de ginásio, você recebe uma insígnia, que lhe confere benefícios, além de servir como reconhecimento e parâmetro do seu nível como treinador. Desafiar um líder, no entanto, não é fácil: além de ter que vencer uma série de treinadores locais, a maioria dos ginásios têm algum tipo de provação ou enigma que precisa ser resolvido antes de poder batalhar pela insígnia.

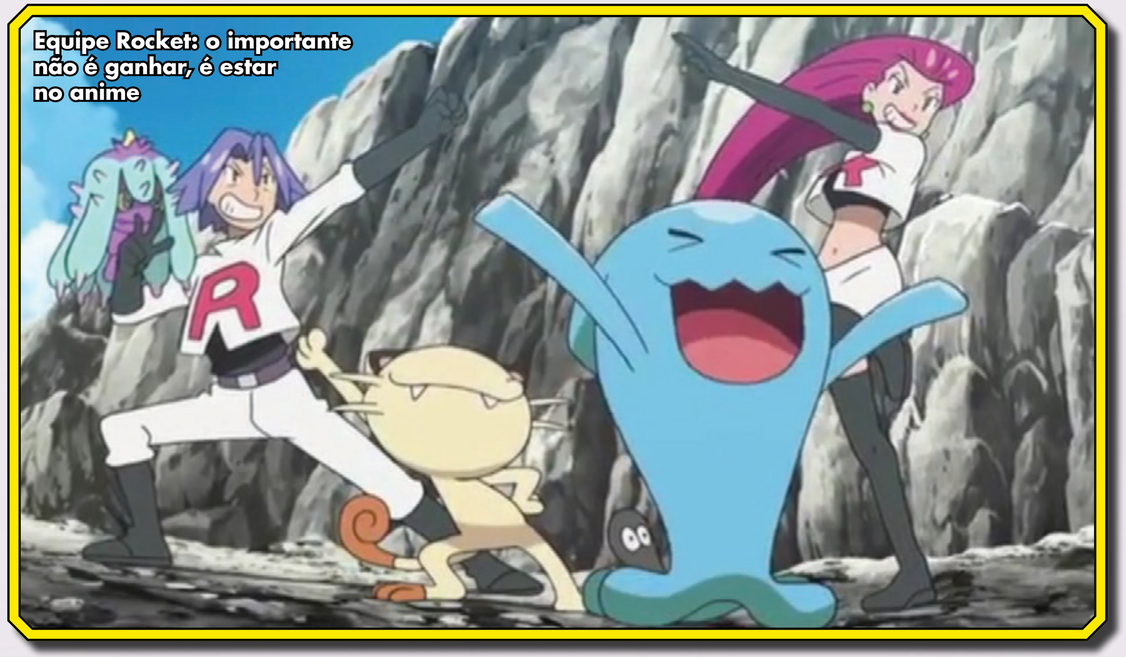
Mercado. Lojas especializadas em produtos para Pokémon: pokébolas, itens para usar em batalhas e outros objetos relacionados aos monstrinhos de bolso estão espalhados em quase todas as cidades do mundo. De grandes prédios com andares inteiros dedicados a categorias de produtos, até cabanas de produtores artesanais, itens para Pokémon são facilmente encontrados.

Em termos de regras, cidades pequenas têm lojas com itens que custam até 3 PEs, cidades médias, itens de até 5 PEs, cidades grandes 10 PEs e grande metrópoles podem ter lojas com itens de qualquer valor.

Centro Pokémon. Outro lugar muito frequentado por treinadores, centros pokémon são enfermarias especializadas em recuperar pokémon feridos ou desmaiados. O serviço é gratuito: basta deixar as pokébolas com a enfermeira responsável e em 2d×10 minutos eles já estarão novos em folha, com PVs e PMs totalmente recuperados.

Laboratório. Estes são os centros onde se reúnem pesquisadores, professores e outros estudiosos de Pokémon. Geralmente são liderados por um professor-chefe, que coordena as pesquisas locais — é comum que cada laboratório seja especializado em uma área de conhecimento pokémon, de acordo com o professor-chefe (como a professora Juniper, de Unova, que foca suas pesquisas nos processos de nascimento e origens dos Pokémon; o professor Elm, de Johto, que pesquisa a reprodução ou o professor Sicômoro, de Kalos, que foca seus estudos no processo de mega-evolução). Uma nota interessante é que esses professores-chefe costumam ter nomes de árvores...

É nos laboratórios que os novos treinadores retiram sua licença e recebem seu primeiro Pokémon. Além de prover conhecimento, laboratórios também têm tecnologia para curar Pokémon, como em um Centro Pokémon.



Equipe Rocket: o importante não é ganhar, é estar no anime

Creche Pokémon. Creches são locais onde os treinadores deixam seus companheiros de bolso para serem cuidados e ganharem experiência. Geralmente é possível deixar no máximo dois Pokémon por vez. Quanto mais tempo permanecer por lá, mais experiência ele ganha — a cada aventura concluída com sucesso, Pokémon que estejam na creche recebem 1 PE. O valor do serviço é de 100 moedas, mais 100 moedas para cada PE ganho.

Outra função das creches é propiciar a reprodução. Se você deixar dois Pokémon compatíveis hospedados por lá, em algum tempo (de duas a três sessões de jogo), eles terão tido um ovo, que lhe será entregue sem custo extra. Em 1d dias o ovo choca, revelando um Pokémon bebê.

Outros Serviços. Existem diversos outros serviços focados nos treinadores e seus Pokémon, como lojas de roupas e acessórios, massagem, corte de cabelo, adestramento, cafés e outros. Estes lugares podem servir como ganchos de aventura (é incrível a quantidade de favores que um treinador Pokémon pode prestar), mas também como oportunidades para melhorar a relação entre treinadores e Pokémon — caso você esteja usando a regra de Felicidade, usar estes serviços rende 1 ponto de Felicidade, a custos que variam do módico ao extorsivo.

Equipes e vilões (Prepare-se para a encrenca!)

Embora tudo pareça tranquilo no mundo de *Pokémon*, organizações vilanescas que buscam atingir fins nefastos por meio do mau uso dos Pokémon e suas habilidades parecem surgir como Pokémon em grama alta. Ok, talvez não sejam tão comuns assim, mas cada região costuma comportar um ou mais destes grupos.

É claro que isso acontece para dar um senso de antagonismo (um "inimigo") para cada jogo de videogame, mas de fato essa ideia se adapta muito bem também ao RPG de mesa. Além de utilizar versões das Equipes já conhecidas, o mestre também pode se beneficiar da criação de grupos completamente novos — tanto para surpreender os jogadores quanto para criar novos enredos. Assim, as equipes de vilões ajudam a criar campanhas mais divertidas do que intermináveis sequências de batalhas com treinadores e Pokémon selvagens.

Algumas dessas organizações, como a Equipe Rocket, não têm remorso em cometer atos considerados desprezíveis, como experimentos cruéis e até mesmo a matança de Pokémon. Outras, em seus atos criminosos, acreditam que estão realizando um bem maior, como os fanáticos das Equipes Aqua, Magma e Galáctica. E ainda outras são apenas indivíduos rejeitados pela sociedade, como os membros da Equipe Skull. A maioria delas também tem um líder forte e carismático, cujos planos secretos podem ser uma surpresa até para seus subordinados, como no caso da Equipe Flare.

Se o mestre quiser criar a própria organização, vale a pena escolher um nome único e chamativo, como os já citados. Uniformes ou trajes típicos de membros da equipe também ajudam a compor o tema. Um objetivo final que envolva a destruição ou dominação do mundo são praticamente obrigatórios. Já os versinhos grudentos de apresentação de membros da equipe são completamente dispensáveis... (Miau, é isso aí!)

Aventuras e campanhas

Por sua própria origem como um jogo, as possibilidades de aventura no mundo de *Pokémon* são inúmeras. Consulte os jogadores para saber o que eles mais gostariam de fazer: encontrar e capturar todas as espécies de Pokémon conhecidas? Tornarem-se mestres Pokémon, derrotando todos os líderes de ginásio de uma região? Atrapalhar os planos de uma organização criminosa? Tudo isso junto?

Seja qual for a ideia, caberá ao mestre trazer essa nova campanha para a realidade. De preferência, a primeira aventura deve apresentar a cidade natal dos personagens (ou aquela em que recebem seus Pokémon iniciais), além de elementos como cientistas-chefe locais e uma impressão geral sobre a região que irão vivenciar e explorar. Explore os laços entre os personagens: eles podem ser irmãos, rivais ou apenas estudarem na mesma escola...

Caso não queira incorrer em grande esforço, simplesmente copie, er... se inspire no *plot* de um dos inúmeros games já existentes. Se você já jogou um deles, e os jogadores não, essa pode ser uma boa maneira de gerar uma campanha divertida. É claro que a mera presença de personagens jogadores deve mudar rapidamente qualquer história. Outra opção é utilizar alguma das regiões já conhecidas no famoso formato *sandbox*, permitindo que os jogadores explorem o mundo sem amarras.

A opção mais divertida, no entanto, seria criar uma região inteiramente nova — talvez até com alguns Pokémon originais inventados por você — para surpreender os jogadores. Como os designers dos jogos, inspire-se em uma região real; exagere ou minimize características, deixando a área mais "fácil" para ser explorada. Imagine uma região chamada Pindorama, cujo pesquisador mais famoso, especializado nos misteriosos Pokémon das selvas profundas, é o Professor Pau-Brasil...?

As regras

Está com seu *Manual 3D&T Alpha* em mãos? É hora de começar! As mecânicas a seguir buscam emular as características dos jogos de videogame de *Pokémon*, em detrimento a versões de outras mídias, como o cardgame, os animes, mangás ou apps de celular.

Criando Seu treinador

Pontuação de Personagens. Em uma campanha de *Pokémon*, recomenda-se que os jogadores usem treinadores iniciantes. Esses são crianças comuns, com nove a doze anos de idade, construídas com 4 pontos de personagem, a vantagem Aparência Inofensiva e a desvantagem Modelo Especial. Além disso, podem ter até –2 pontos em desvantagens.

A critério do mestre, também pode-se começar o jogo com adolescentes ou adultos. Esses são inicialmente construídos com 5 pontos, podendo ter até –3 pontos em desvantagens. Em ambos os casos, não podem ter características acima de 2.

Pokémon Inicial. Todo personagem começa com um Pokémon inicial. Algumas opções são possíveis:

- O mestre oferece uma lista de espécies permitidas; cada jogador cria a ficha do próprio Pokémon.
- O mestre oferece algumas fichas já prontas de Pokémon; cada jogador pode escolher um.
- Cada jogador escolhe a espécie e cria a ficha de seu próprio Pokémon — este último exige a confiança do mestre nos jogadores!

Magia e Pokémon

Monstrinhos de bolso manifestam poderes surpreendentes, mas normalmente não usam poderes mágicos.

Assim, vantagens e desvantagens ligadas à magia normalmente não podem ser adotadas (as exceções seriam Alquimista, Magia Irresistível e Resistência a Magia, que também afetam vantagens).

Entretanto, no mundo de Pokémon existem muitas lendas, mitos e lugares sobrenaturais, em que efeitos místicos podem acontecer. Nestas situações, as magias ocorrem como descritas no *Manual 3D&T Alpha*.

Se estiver preparado para um jogo mais complexo, o mestre pode permitir que Pokémon adquiram vantagens e desvantagens relacionadas à magia. Nesse caso, recomendamos que em vez de dano mágico, feitiços realizados por Pokémon causem dano de um dos tipos a que ele pertence.

Tanto seu Pokémon inicial quanto aqueles que você capturar em jogo são automaticamente considerados como Aliados, sem custo em pontos, desde que você consiga fazer com que obedeçam!

Obediência. Habilidade é a característica mais importante para um treinador de Pokémon. Isso porque é a partir dela que você usará a manobra Comando de Aliado (*Manual 3D&T Alpha*, p. 72) para controlar os Pokémon em combate. Além disso, um treinador só tem controle total de Pokémon que tenham pontuação igual à sua H×5 (assim, um treinador com H2 consegue controlar criaturas feitas com até 10 pontos). Pokémon que estejam além deste limite têm direito a um teste de R+1 para evitar cada comando. Caso sejam bem-sucedidos, eles fazem o que quiserem naquele turno — normalmente nada, mas podem tentar fugir do combate ou até mesmo atacar o treinador!

Limite de Pokémon. Um treinador nunca pode carregar mais de seis Pokémon consigo — caso um sétimo seja capturado, sua pokébola é automaticamente transferida para um depósito, que pode ser acessado em qualquer Centro Pokémon ou Laboratório.

Vantagens e Desvantagens Revisadas. Algumas delas funcionam de forma diferente em *Pokémon:*

- **Arena:** tanto treinadores quanto Pokémon podem ter esta vantagem. No caso dos Pokémon, o bônus de H+2 se soma à H do treinador quando está sob comando de aliado. Se ambos tiverem a mesma Arena, os benefícios se acumulam para um total de H+4 em combates no local escolhido.
- **Armadura Extra (1 ponto):** esta vantagem passa a ter um custo em pontos e é restrita a Pokémon. No entanto, só é possível adquirir Armadura Extra contra os tipos de dano listados para cada tipo de Pokémon.
- **Inimigo:** apenas tipos de Pokémon podem ser escolhidos como Inimigos. Treinadores também podem adotar esta vantagem, acumulando os bônus de H com seus Pokémon em combate, como acontece em Arena.
- **Vulnerabilidade (–1 ponto):** Essa desvantagem passa a conferir pontos e está restrita a Pokémon, mas só é possível adquirir vulnerabilidades que o tipo do Pokémon permite. É possível adotar uma Vulnerabilidade a qualquer momento, sem que ela conte no limite de desvantagens do Pokémon, recebendo 1 ponto de personagem por isso (pontos recebidos dessa maneira não contam para fazer o Pokémon evoluir por experiência).

Vantagens e Desvantagens Proibidas. Além da questão da magia (veja o quadro), algumas vantagens e desvantagens são simplesmente proibidas no mundo de *Pokémon*. Treinadores e Pokémon não podem escolher Adaptador (para causar outros tipos de dano, veja a nova vantagem Tipo Extra). Invulnerabilidade não existe; use a nova vantagem Imunidade em seu lugar. Além disso, Pokémon nunca podem possuir ou ser comprados como Aliados; a vantagem ainda existe para treinadores que tenham amigos humanos.

Perícias. No mundo de *Pokémon*, as perícias funcionam conforme descritas no *Manual 3D&T Alpha*. O único adendo é que em praticamente todas as áreas existem especializações ligadas a Pokémon (Medicina e Ciência têm uma especialização "Biologia Pokémon", Máquinas tem uma especialização ligada à fabricação de pokébolas, a perícia Animais também se aplica a Pokémon e por aí vai). A maior parte dos treinadores são crianças, então é raro que tenham uma perícia completa. Recomenda-se, ao invés disso, que comprem de três a seis especializações.

Criando seus pokémon

Pokémon costumam ser mais poderosos que pessoas comuns: o monstrinho inicial de um treinador é construído com 5 pontos de personagem e até –3 pontos em desvantagens (duas delas geralmente são Inculto e Modelo Especial). Pokémon recém nascidos têm 2 pontos de personagem e possuem Aparência Inofensiva.

Pokémon não pagam pontos extras por características sobre-heroicas: eles sempre pagam apenas 1 ponto para subir características a valores acima de 5.

Tipos de pokémon

Pokémon são classificados em diversos tipos, de acordo com seu habitat, características e poderes. Um Pokémon nunca pode pertencer a mais de dois tipos simultaneamente. Em regras, isso significa que cada tipo de Pokémon é também um tipo de dano; em vez de usar os tipos de dano já existentes em *3D&T*, use apenas os tipos a seguir. Nesse caso, não existe a distinção entre dano físico, dano de energia e dano mágico.

Por exemplo, um Metang é dos tipos metal e psíquico. Portanto, ele pode causar dano de um desses tipos quando faz seus ataques (seja por F ou PdF). O treinador escolhe no momento do ataque qual tipo de dano será usado. Para causar dano de tipos diferentes daqueles que o Pokémon pertence, veja a vantagem Tipo Extra mais adiante.

Além disso, cada tipo tem suas próprias resistências e fraquezas. Em regras isso é determinado pelas vantagens Armadura Extra e Imunidade (nova, vista a seguir), além da desvantagem Vulnerabilidade.

Ao construir a ficha de um Pokémon inicial, ele já começa com uma Armadura Extra e uma Vulnerabilidade, dentre as possíveis de se escolher para o seu tipo, sem qualquer custo extra (veja a lista a seguir). A vantagem Imunidade, no entanto, precisa ser adquirida normalmente.

Água

Pokémon que vivem em ambientes aquáticos. Todos conseguem respirar e se mover em velocidade normal sob a água, sem custo extra.

Armadura Extra: água, fogo, gelo, metal.

Vulnerabilidade: elétrico, grama.

Dragão

Um tipo raro, poderoso, destrutivo e mítico.

Armadura Extra: água, elétrico, fogo, grama

Vulnerabilidade: dragão, fada, gelo.

Elétrico

Pokémon que manipulam eletricidade, costumam ser bastante ágeis.

Armadura Extra: elétrico, metal, voador.

Vulnerabilidade: terra.

Fada

O tipo mais recente descoberto. Costumam ser bastante dóceis.

Armadura Extra: inseto, lutador, noturno.

Vulnerabilidade: metal, venenoso.

Imunidade: dragão.

Fantasma

Pokémon misteriosos, têm uma tendência a assustar as pessoas, seja por brincadeira ou por intimidação.

Armadura Extra: inseto, venenoso.

Vulnerabilidade: fantasma, noturno.

Imunidade: lutador, normal.

Fogo

Lutadores obstinados, mas também temperamentais.

Armadura Extra: fada, fogo, gelo, grama, inseto, metal.

Vulnerabilidade: água, pedra, terra.

Gelo

Preferem viver em lugares inóspitos, de clima frio. Costumam ser calmos, mas firmes.

Armadura Extra: gelo.

Vulnerabilidade: fogo, lutador, metal, pedra.

Grama

Especializados em técnicas para debilitar os adversários, mais do que ataques simples.

Armadura Extra: água, elétrico, grama, terra.

Vulnerabilidade: fogo, gelo, inseto, venenoso, voador.

Inseto

Costumam viver em ermos florestais e organizam-se em bandos.

Armadura Extra: grama, lutador, terra.

Vulnerabilidade: fogo, pedra, voador.

Lutador

Fazem muito uso de ataques físicos. A maioria tem corpo humanoide.

Armadura Extra: inseto, noturno, pedra.

Vulnerabilidade: fada, psíquico, voador.

Metal

São, sem dúvida, o tipo mais resistente.

Armadura Extra: dragão, fada, gelo, grama, inseto, metal, normal, pedra, psíquico, voador.

Vulnerabilidade: fogo, lutador, terra.

Imunidade: venenoso.

Normal

O tipo que reúne os Pokémon que mais se assemelham aos animais que conhecemos (e também os que são tão estranhos, que não se encaixariam em nenhum outro tipo).

Armadura Extra: nenhuma.

Vulnerabilidade: lutador.

Imunidade: fantasma.

Noturno

Muito esquivos, todos os Pokémon desse tipo recebem Infravisão, sem custo extra

Armadura Extra: fantasma, noturno.

Vulnerabilidade: fada, inseto, lutador.

Imunidade: psíquico.

Pedra

Pokémon com a maior força de vontade e resiliência

Armadura Extra: fogo, normal, venenoso, voador.

Vulnerabilidade: água, grama, lutador, metal, terra.

Psíquico

Muito poderosos, alguns podem alterar a realidade com suas mentes superdesenvolvidas.

Armadura Extra: lutador, psíquico.

Vulnerabilidade: fantasma, inseto, noturno.

Terra

Pokémon ligados a ambientes de clima seco, costumam sobreviver longos períodos sem a necessidade de alimento ou água.

Armadura Extra: pedra, venenoso.

Vulnerabilidade: água, gelo, grama.

Imunidade: elétrico.

Venenoso

Traiçoeiros e esquivos, também preferem debilitar os oponentes a lutar diretamente.

Armadura Extra: fada, grama, inseto, lutador, venenoso.

Vulnerabilidade: psíquico, terra.

Voador

Muito ágeis, a maior parte usa a capacidade de voar como vantagem em combate.

Armadura Extra: grama, inseto, lutador.

Vulnerabilidade: elétrico, gelo, pedra.

Imunidade: terra.

Novas vantagens e desvantagens

A seguir, apresentamos novas vantagens e desvantagens. Algumas são específicas para treinadores, enquanto outras representam técnicas exclusivas para Pokémon — isto estará indicado ao lado do custo da vantagem. Quando não houver indicação de exclusividade, a vantagem ou desvantagem pode ser adotada tanto por treinadores quanto por Pokémon.

Ash: o menino de 10 anos que descobriu a fonte da juventude e não contou para ninguém

Ataque Cumulativo (1 ponto • Pokémon). Seus ataques ganham mais poder à medida em que você acerta. Para ativar esta vantagem, gaste 2 PMs e faça um ataque de F ou PdF (escolha um; você não pode trocar a característica selecionada enquanto se beneficiar desta vantagem). Se o ataque causar dano, no próximo turno você pode gastar 1 PM para que seus ataques contem com F ou PdF +1 cumulativo, enquanto você continuar causando dano (no próximo turno, por mais 1 PM, você receberia F ou PdF +2 e assim por diante). O máximo de turnos que você pode acumular bônus é igual à sua R.

Se algum de seus ataques não acertar ou se você usar alguma outra manobra ou vantagem que não cause dano, o Ataque Cumulativo é interrompido.

Autodestruição (1 ponto • Pokémon). O Pokémon pode usar sua energia para gerar uma tremenda explosão. Por 5 PMs, a criatura sacrifica todos os seus PVs para fazer um ataque com FA = 2d + a sua quantidade de PVs atuais. Este ataque afeta todos os alvos em uma área com raio igual aos PVs sacrificados, em metros.

Alvos que consigam uma esquiva recebem +2 em sua FD para evitar o dano. Esta vantagem não distingue aliados de inimigos. Desnecessário dizer, o Pokémon que a utiliza fica automaticamente desmaiado em seguida.

Confusão (1 ponto • Pokémon). Você é capaz de embaralhar a mente de seus oponentes. Gaste 3 PMs para impor um teste de R em seu adversário. Se ele falhar, ficará confuso — sempre que fizer um ataque ou usar uma vantagem, ele rola 1d: caso o resultado seja par, age normalmente; se o resultado for ímpar, se machuca em sua confusão e sofre 1d pontos de dano, absorvidos apenas com A (no mínimo 1 ponto). A cada turno, o alvo pode fazer um novo teste de R para se recuperar.

Dano por Contato (1 ponto • Pokémon). A criatura tem algum tipo de elemento nocivo (fogo, espinhos, ácido...) recobrindo seu corpo. Qualquer criatura que o toque (o que inclui ataques corpo a corpo) precisa ser bem sucedida em um teste de A ou sofre 1d pontos de dano, absorvidos apenas com A. Isso não interfere na ação de um atacante. É possível desligar esta vantagem ao custo de 1 PM por turno, por até R turnos.

Desagradável (–1 ponto • Treinador). Por algum motivo, os Pokémon não respeitam você como deveriam. Seu Nível de Obediência é calculado como H×3 em vez de H×5. Caso esteja usando a regras de Felicidade, seus Pokémon não ganham pontos de Felicidade quando vencem batalhas comandadas por você.

Desativar (1 ponto • Pokémon). Você consegue impedir que o Pokémon adversário use uma de suas técnicas. Gaste 5 PMs e faça um ataque. Se vencer a FD do oponente, em vez de causar dano, você cancela uma das vantagens dele até o fim do combate. Só é possível cancelar uma vantagem de cada vez. Caso não conheça as vantagens do seu adversário, uma delas é escolhida aleatoriamente. Você pode usar este poder mais de uma vez, cancelando outra vantagem (mas liberando para uso a vantagem previamente desativada).

Empático (1 ponto • Treinador). Você sabe se colocar nos lugar dos outros e entender suas dificuldades. Por causa disso, recebe +2 em todos os testes sociais, e considera H+1 para determinar seu nível de Obediência.

Envenenar (2 pontos • Pokémon). Quando faz um ataque, você pode gastar +3 PMs para, caso o ataque cause dano, impor ao adversário um teste de R. Se ele falhar, fica envenenado, perdendo 1 PV por turno até ser curado ou desmaiar. Pokémon com Armadura Extra (venenoso) recebem +2 no teste. Pokémon com Imunidade (venenoso) são imunes a este poder.

Especialista (1 ponto • Treinador). Escolha um tipo de Pokémon. Você é especialista neste tipo, recebendo +4 em testes de perícia relacionados e H+2 quando usa Comando de Aliado com monstrinhos daquela espécie. Entretanto, você é incompetente com *todos os outros* tipos, recebendo –4 em testes de perícia e considerando H–2 quando usa Comando de Aliado com eles. Esta vantagem pode ser comprada várias vezes, para tipos diferentes. Seus efeitos não se acumulam.

Imitar (1 ponto • Pokémon). Você pode copiar técnicas de seus adversários. Faça um ataque que, se vencer a FD do oponente, não causa dano mas permite que você use uma vantagem dele que já tenha visto. Manter a vantagem ativa exige um gasto em PMs por turno igual ao custo original da vantagem (Voo, por exemplo, custaria 2 PMs por turno). Só é possível imitar uma vantagem por vez.

Imunidade (1 ponto • Pokémon). Esta vantagem está disponível para alguns tipos de Pokémon. Com ela, a criatura fica completamente imune a qualquer dano ou efeito provocado por ataques do tipo indicado.

Implemento (1 ou mais pontos • Pokémon). Essa vantagem representa várias das técnicas que os Pokémon podem aprender, representados pelas magias vistas no *Manual 3D&T Alpha*. Ao adquiri-la, você seleciona uma magia, que passa a ser capaz de reproduzir.

Implementos criados através de magias que custam até 5 PMs custam 1 ponto. Entre 6 e 20 PMs, 2 pontos. Acima disso, 3 pontos. Implementos consomem apenas metade dos PMs que seriam necessários para utilizar a magia, com 1 PM extra para cada exigência adicional. O efeito não é considerado mágico, mas de um dos tipos de dano que o Pokémon saiba causar.

Mega Evolução (2 pontos). Até pouco tempo acreditava-se que havia um limite de evoluções que os Pokémon poderiam ter, mas descobriu-se que este limite pode ser ultrapassado. Essa nova forma foi chamada de mega evolução. Apenas alguns Pokémon podem mega evoluir. Para tanto, a afeição entre o treinador e seu monstrinho deve ser grande. Além disso, ele precisa possuir uma pedra-chave, enquanto o Pokémon precisa de uma mega-pedra.

Em regras, o custo desta vantagem precisa ser dividido entre o treinador e seu Pokémon (cada um paga 1 ponto). Em combate, o Pokémon escolhido pode gastar 5 PMs para receber +5 pontos para colocar em características e +2 pontos para comprar vantagens. O efeito dura até o fim da batalha. Mega Evolução pode ser comprada novamente, uma vez para cada Pokémon diferente, mas apenas um Pokémon pode usá-la por batalha. Caso você esteja usando a regra de Felicidade, apenas Pokémon com Felicidade 10 ou mais podem mega evoluir.

Metrônomo (1 ponto • Pokémon). Esta é uma técnica que entrega o ataque do Pokémon ao acaso: por 3 PMs, o Pokémon adquire uma vantagem aleatoriamente durante aquele turno, que pode usar uma vez sem custo. Caso seja uma vantagem que cause dano, o tipo de dano também é escolhido ao acaso, mesmo que não esteja entre os tipos que o Pokémon consiga causar. Ao fim do turno do Pokémon, o efeito da vantagem termina.

Mudança de Clima (1 ponto • Pokémon). A criatura é capaz de alterar o clima, afetando o desempenho dos envolvidos em combate. Ao comprar a vantagem, escolha um dos efeitos da lista a seguir. Ativá-la gasta 2 PMs e gera o efeito escolhido. Esta vantagem pode ser comprada mais vezes, escolhendo um novo efeito. Independente do efeito escolhido, eles sempre duram cinco turnos ou até que um novo efeito de clima seja invocado (por você ou seu oponente). Os efeitos possíveis são:

- **Chuva:** Role 1d. O resultado funciona como bônus em todas as rolagens (incluindo FA e FD) para Pokémon dos tipos água e elétrico; e penalidade para Pokémon do tipo fogo.
- **Ensolarado:** Role 1d. O resultado funciona como bônus em todas as rolagens (incluindo FA e FD) para Pokémon do tipo fogo; e penalidade para Pokémon do tipo água.
- **Granizo:** Provoca 1d pontos de dano (defendidos apenas com A, no mínimo 1) a todos os Pokémon que não sejam do tipo gelo.
- **Tempestade de areia:** Provoca 1d pontos de dano (defendidos apenas com A, no mínimo 1) a todos os Pokémon que não sejam do tipo metal, pedra ou terra.

Prejudicar (1 ponto • Pokémon). Uma técnica que atrapalha o oponente, diminuindo suas capacidades. Ao escolher a vantagem, decida qual característica será prejudicada. Faça um ataque. Se acertar, em vez de causar dano, pode gastar 2 PMs para impor um teste de R no adversário. Caso ele falhe, fica com –1 em uma de suas características até o fim da luta (caso seja R, o oponente não perde PVs e PMs proporcionalmente). O máximo de redutor que você pode aplicar em um inimigo é igual a sua própria R. Esta vantagem pode ser escolhida mais vezes. A cada vez, você pode escolher afetar uma característica diferente. Prejudicar só pode afetar uma característica por vez (você não pode gastar +4 PMs para afetar F e A, por exemplo).

Queimar (2 pontos • Pokémon). Quando faz um ataque, você pode gastar +3 PMs para, caso o ataque cause dano, impor ao adversário um teste de R. Se ele falhar, fica em chamas, perdendo 1 PV por turno até ser curado ou desmaiar. Pokémon com Armadura Extra (fogo) recebem +2 no teste. Pokémon com Imunidade (fogo) são imunes a este poder.

Tenaz (1 ponto • Pokémon). Você é mais resistente do que o normal. Uma vez por combate, quando receber um dano que o levaria a 0 PVs (incluindo

efeitos como a vantagem Autodestruição), você fica automaticamente com 1 PV.

Tipo Extra (1 ponto • Pokémon). Um Pokémon com esta vantagem consegue causar um tipo de dano diferente daqueles permitidos por seu tipo. Por exemplo, um Charmander (tipo fogo) pode comprar Tipo Extra (normal) para também causar dano do tipo normal. Esta vantagem pode ser comprada diversas vezes, cada uma para um tipo de dano diferente.

Tóxico (3 pontos • Pokémon). Funciona como Envenenar mas, caso o adversário fique envenenado, passa a perder +1 PV cumulativo por turno (1 PV no primeiro turno, 2 PVs no segundo, 3 PVs no terceiro...) até ser curado ou desmaiar.

Treinador Nato (1 ponto • Treinador). Você tem um dom natural para treinar Pokémon, considerando H+1 para definir seu nível de obediência, chance de captura e para comandá-los em batalha. Esta vantagem pode ser comprada várias vezes, acumulando os benefícios.

Para manter a similaridade com a franquia, é recomendado que sejam gastos mais pontos nesta vantagem do que em Habilidade, uma vez que treinadores são pessoas comuns (que normalmente não têm mais que H1 ou H2).

Z-Move (2 pontos • Treinador). Z-moves são movimentos de grande poder que só podem ser utilizados em batalha. Para usá-los, o treinador precisa de um anel-z e um cristal-z. Em regras, uma vez por batalha, um Pokémon pode gastar 10 PMs para que seu próximo ataque cause dano em uma escala superior — Sugoi se o Pokémon for Ningen, Kiodai se for Sugoi e assim por diante.

Esta vantagem pode ser comprada mais vezes, uma para cada tipo de Pokémon. Uma vez que você tenha um Z-Move, pode usá-lo em qualquer Pokémon que pertença àquele tipo.

Avançando seus pokémon

Aprendendo e esquecendo técnicas

Conforme ganham experiência, Pokémon podem aprender novos golpes, à medida em que esquecem os antigos. Sempre que o Pokémon ganha um novo ponto de personagem, pode rearranjar seus pontos gastos em vantagens.

Por exemplo, um Bulbasaur tem Membros Elásticos (1 ponto) para simular seu chicote de vinha. Ao receber um novo ponto de personagem, seu treinador escolhe abrir mão dessa vantagem, recebendo de volta o ponto gasto. Ele então usa esses 2 pontos para comprar Tiro Múltiplo, simulando a técnica de folha gilete, por exemplo. Da próxima vez que Bulbasaur receber um novo ponto de personagem, o treinador poderia escolher abrir mão do Tiro Múltiplo para reunir 3 pontos e comprar Regeneração — ou usar estes pontos para comprar qualquer outra combinação, como Ataque Múltiplo, Arena (ermos) e até mesmo Membros Elásticos novamente.

Essa mecânica se aplica apenas a vantagens. Pontos gastos em características básicas (F, H, R, A e PdF) não podem ser modificados desta forma — mas podem ser modificados quando o Pokémon evolui.

Evolução

Evolução é um dos elementos mais icônicos de *Pokémon*. Seja por exposição a algum material especial, condições específicas ou apenas muito treinamento, a maioria dos monstros de bolso evolui, mudando de aparência e se tornando mais forte.

Quando um Pokémon evolui, ele recebe 2 pontos que podem ser colocados apenas nas características básicas. Além disso, você pode modificar outros 2 pontos que já tenha em características. *Exemplo:* um treinador tem um Caterpie com F0, H1, R1, A1 e PdF2. Ao evoluir para Metapod, ele recebe 2 pontos exclusivos para características, colocando-os em Armadura (A3). Além disso, o jogador decide realocar 1 ponto de H e PdF para R e A, respectivamente. Assim, as características do Metapod recém evoluído agora são F0, H0, R2, A4 e PdF1.

Pokémon podem evoluir de várias formas:

Experiência. O tipo mais comum. Quando um Pokémon ganha 5 pontos de personagem sob comando de um treinador, pode evoluir para seu próximo estágio. Se quiser, o treinador pode não evoluir o Pokémon naquele momento, recebendo uma nova chance de fazer isso a cada novo ponto de personagem que o Pokémon receba.

Contudo, há exceções. Alguns Pokémon inseto evoluem mais rápido que o normal (a cada 2 ou 3 pontos). Para outros, como praticamente todos do tipo dragão, a evolução é demorada (após 7 ou 10 pontos). Nesses casos, cabe ao mestre decidir se e quais Pokémon levam menos ou mais tempo para evoluir.

Pedra Evolutiva. Alguns Pokémon só evoluem quando expostos à energia de certas pedras específicas. Quando isto acontece, o Pokémon recebe os benefícios de evolução normalmente, independente de sua pontuação atual. Pedras evolutivas podem ser encontradas em lugares remotos ou compradas em algumas lojas. O mestre também pode premiar os jogadores com um destes itens, ao fim de uma aventura ou após resolver algum problema ou enigma complicado.

Troca. Certos Pokémon, como Haunter, Boldore e Gurdurr só evoluem quando são trocados com outros treinadores. Outros, como Slowpoke, Porygon e Clamperl evoluem quando são trocados carregando algum item específico consigo. Os pesquisadores têm muitas teorias sobre isso, mas ainda não existe consenso sobre os motivos desse fenômeno. De toda forma, quando chegam ao novo treinador, estes Pokémon evoluem automaticamente.

Condições Específicas. Existem também Pokémon que só evoluem sob determinadas circunstâncias, como de dia ou à noite, local ou região específicos, clima específico ou a relação de valores entre Força e Armadura. Estes casos funcionam como na evolução por experiência, mas o último ponto de personagem precisa ser adquirido próximo do local ou nas condições específicas. Caso isso não aconteça, a cada novo ponto de personagem do Pokémon, ele tem mais uma chance de evoluir, desde que esteja nas condições corretas.

Sexo Específico. Pokémon têm gêneros diferentes. Em algumas espécies, somente criaturas de um determinado gênero evoluem (apenas Salandit ou Combee fêmeas, por exemplo) enquanto em outras, o gênero determina um tipo de evolução diferente (Nidoran, Burmy, Clamperl...).

Para definir o gênero de um Pokémon, role 1d quando ele aparecer: par indica fêmea, enquanto ímpar indica um macho. Note que existem Pokémon sem gênero definido (como Ditto, Porygon e quase todos os lendários).

Descobrir o gênero de um Pokémon exige um teste Fácil da especialização Biologia Pokémon. Um bom ganho de aventura pode ser justamente descobrir o gênero de um monstrinho recém-capturado!

Felicidade (Regra Opcional). Todo Pokémon estabelece vínculos com seu treinador, à medida em que vai vivendo batalhas e aventuras com ele. Isso é definido pelo nível de Felicidade. Um Pokémon recém-capturado tem Felicidade 0, representando um estado neutro de afeição. Este valor pode aumentar ou diminuir conforme as ações do treinador:

- +1 sempre que vence uma batalha;
- +1 sempre que termina uma batalha com mais de metade de seus PVs;
- +1 sempre que ganha um novo ponto de personagem;
- +2 se for utilizado em uma batalha vitoriosa contra um líder de ginásio ou contra um grande vilão;
- +1 sempre que levar o Pokémon para alguma tarefa relaxante, como adestramento, corte de cabelo e massagem.
- –1 sempre que perder uma batalha;
- –1 sempre que termina uma batalha com menos da metade de seus PVs;
- –1 sempre que o Pokémon é reduzido a 0 PVs.
- –1 ou mais pontos sempre que usar algum item de gosto ruim como Pó de Cura, Raiz Energética, Erva Revigorante e outros.

Felicidade alta significa que o treinador e o Pokémon estabeleceram um ótimo nível de amizade, e isso faz com que ajam melhor em conjunto. A cada 10 pontos de Felicidade, o Pokémon recebe +1 em suas rolagens de FA, FD e testes de características. Além disso, o treinador considera H+1 para determinar a Obediência com aquele Pokémon específico. O contrário também acontece: a cada –10 pontos de Felicidade, o Pokémon sofre –1 de penalidade em rolagens com aquele treinador, que também considera H–1 para determinar sua Obediência.

Alguns Pokémon só evoluem quando têm um nível de Felicidade alto (Togepi, Golbat, Chansey e Eevee para

Sylveon, por exemplo). Nestes casos, a evolução acontece quando o monstrinho tem pelo menos Felicidade 10 e ganha um ponto de personagem.

Felicidade é uma regra divertida, mas que também pode acabar travando um pouco o jogo, fazendo você ter que lembrar de anotar esse modificador a todo momento. Se achar que ela está mais dificultando do que sendo legal, o mestre pode abrir mão dela sem medo. Neste caso, use a regra de evolução por experiência com os Pokémon que evoluiriam por Felicidade.

Hora da batalha!

Batalhas Pokémon são o meio mais tradicional de treinar e evoluir monstrinhos, e têm suas próprias regras. Antes do embate, ambos os treinadores decidem quantos Pokémon vão usar (a exceção são os líderes de ginásio: é comum que usem menos de seis Pokémon e permitam aos adversários usarem quantos quiserem até o limite normal). Antes do início da batalha, cada treinador escolhe seu primeiro Pokémon em segredo.

Depois disso, os combates funcionam quase da forma normal, com algumas poucas diferenças:

Passo 1 • Iniciativa. Sempre que um Pokémon entra na batalha ele testa Iniciativa, se adequando à ordem já estabelecida.

Se quiser agilizar, os treinadores (não os Pokémon) testam Iniciativa no primeiro turno e essa ordem se mantém até o fim do combate. Nesse caso, a vantagem Treinador Nato também concede seu bônus em testes de Iniciativa do treinador.

Passo 2 • Ataques e manobras. Na sua vez, o Pokémon faz ataques (jogadas de FA), usa vantagens e se move.

Passo 3 • Resposta. A vítima faz sua defesa (jogadas de FD) ou testes para resistir às vantagens e manobras do atacante.

Em batalhas Pokémon algumas manobras de combate funcionam de forma diferente, enquanto existem outras novas:

- **Troca.** A qualquer momento, no turno de um de seus monstrinhos, um treinador pode trocar o Pokémon que está em batalha. Fazer isso consome o turno do Pokémon que será trocado, e o recém-chegado só pode agir no próximo turno.
- **Itens.** Usar poções e outros itens que aumentam características ou concedem outros benefícios consome a ação do Pokémon.
- **Fuga.** Fugir de uma batalha aceita é algo considerado muito desonroso por treinadores sérios. Alguém que faça isso recebe automaticamente a desvantagem Má Fama. Em batalhas contra Pokémon selvagens, tanto o treinador quanto o Pokémon selvagem podem fugir como se tivessem as perícias Crime ou Sobrevivência (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 72).
- **Comando de Aliado.** Esta manobra funciona normalmente e, na verdade, é a única forma de lutar contra outros treinadores ou Pokémon selvagens. Um Pokémon só age em batalha quando comandado, usando o valor de H do treinador. Fora de combate, Pokémon podem usar seu próprio valor de H normalmente.
- **Derrota.** Quando um Pokémon é levado a zero PVs ele fica automaticamente desmaiado (não é necessário Teste de Morte) e só pode agir novamente se for levado a um Centro Pokémon ou se usar algum item específico que recupere Pokémon desmaiados.
- **Perdendo Combates.** Quando um treinador perde uma batalha Pokémon entre treinadores, é esperado que ele pague uma quantia em dinheiro ao vencedor — em geral 1d×10 moedas, mas pode variar para mais ou menos, de acordo com as posses do treinador que perdeu.

Capturando Pokémon

Capturar Pokémon faz parte da rotina de todo treinador. Muitos deles desbravam o mundo, enfrentando condições hostis e lugares desconhecidos em busca de Pokémon raros, seja para aumentar o poder de seu time, seja para colecionar um espécime de cada criatura existente.

Para capturar um monstrinho, o treinador escolhe um de seus Pokémon, como em um combate normal, e gasta um turno para arremessar uma pokébola. Ele então soma seu valor de H + a pontuação do Pokémon escolhido + 1d. O Pokémon selvagem rola 1d e soma o resultado à sua quantidade de PVs. Se o valor do Pokémon selvagem for igual ou maior que o do treinador, ele quebra a pokébola e não é capturado. Se for menor, deve rolar mais uma vez. Se falhar três vezes seguidas, é capturado (algumas pokébolas melhoram as chances de captura).

Por exemplo: o treinador Ash (H2) usa seu Pikachu (com 10 pontos de personagem) para capturar um Pidgeotto. Ash rola 1d, obtendo um 5, somando H2 + 10 + 5 = 17. Pidgeotto está no momento com 13 PVs e rola 1d, conseguindo 4, somando 13 + 4 = 17. Pidgeotto quebra a pokébola e não é capturado. O combate segue e Pidgeotto pode tentar fugir ou continuar lutando. Ash e Pikachu podem prosseguir no combate, para enfraquecer Pidgeotto e melhorar suas chances de captura ou tentar arremessar uma nova pokébola.

Pokémon selvagens que estejam no máximo de seus PVs recebem +10 para resistir à captura. Condições adversas (como paralisado, dormindo, envenenado, em chamas e outras) diminuem a rolagem do Pokémon selvagem em –2 para cada condição simultânea.

Pokémon que já pertençam a um treinador não podem ser capturados, a não ser que o treinador original quebre sua pokébola e o devolva para a vida selvagem.

Na próxima edição, itens e as fichas dos principais Pokémon!

ÁLVARO "JAMIL" FREITAS já foi daqueles que só aceitavam os 151 originais

TIAGO RIBEIRO "ORIEBIR" só conheceu RPG por causa de Pokémon

TOOLBOX

JOGOS DE GUERRA

A batalha vai muito além do guerreiro padrão

Bem-vindos de volta às trincheiras, leitores! Na edição anterior, começamos a falar sobre este tema divertido, sangrento, épico e quase onipresente: a guerra.

Na *Dragão Brasil* passada, dividimos as abordagens à guerra numa história com a "Opção Recruta Zero" e a "Opção Rambo". Se generais podem dar nomes pomposos a suas grandes operações militares, colunistas de revistas de RPG também podem inventar nomenclaturas criativas!

Qualquer que seja a abordagem que você decida dar às guerras em sua história ou campanha, é preciso pensar em *como* implementá-la. E é isso que vamos explorar nesta segunda e última parte. Às armas!

Soldado desconhecido

Guerras ou mesmo grandes batalhas apresentam um problema fundamental: os números são tão grandes que muitas vezes tudo vira um borrão. Não há individualidade e, por mais que teoricamente o conflito seja épico, na verdade todo risco desaparece. Se os heróis estão enfrentando dezenas ou centenas de soldados inimigos, nenhum desses soldados realmente tem face ou personalidade. Se fizerem parte de um exército mais ou menos moderno, podem estar todos com o mesmo uniforme e o mesmo corte de cabelo... Então os protagonistas lutam contra esses clones anônimos de novo e de novo, sempre massacrando vários deles.

Se você for um escritor, será *muito* difícil convencer seu leitor de que qualquer uma dessas situações acarreta risco de morte para os heróis. Se eles já venceram antes, por que *agora* seria diferente? Se você for um mestre de RPG, acabará com combates muito parecidos, já que por definição soldados rasos não terão habilidades inovadoras ou poderes surpreendentes. Pior ainda: se algum personagem jogador morrer por simples azar nos dados, isso pode ser um anticlímax. Realista, talvez, mas destoante do resto da história.

Além de não representar desafios especialmente emocionantes, as colunas infindáveis de guerreiros comuns são adversários sem face e sem graça. Nunca haverá realmente um conflito emocional contra eles, pois só estão lá cumprindo ordens. Os personagens nunca saberão seus nomes, nunca terão qualquer visulmbre de suas motivações e personalidade — até porque eles provavelmente não têm nenhuma! Ou você realmente vai conseguir pensar no histórico de cada um de milhares de soldados? Muitas vezes, tanto numa narrativa escrita quanto numa aventura de RPG, buscamos emular o cinema, ignorando que qualquer mídia audiovisual nos distrai de todos esses problemas com imagens impressionantes. Enquanto vemos Legolas colocar infindáveis orcs no espetinho, nunca pensamos que ele não está em risco, porque as sequências de luta são estonteantes. Na página, isto facilmente se transformaria em uma descrição repetitiva sobre o elfo puxando a corda do arco de novo e de novo. Na mesa de jogo, Legolas acertaria qualquer orc sem dificuldade e nenhum deles conseguiria feri-lo, mesmo com um 20 natural... Então, por enquanto, vamos ignorar o cinema e a TV e nos concentrar nas forças das mídias que estão a nosso alcance.

Para transformar uma grande batalha (e, por extensão, uma guerra) em algo pessoal e que pareça arriscado você precisa transformar *coisas* em *pessoas*. Os soldados do exército inimigo parecem todos iguais? Tudo bem. Dê uma personalidade *ao exército,* ou ao menos a seu líder. Uma das razões pelas quais as prequels de *Star Wars* não deram muito certo é que os exércitos separatistas não representavam ameaça e não tinham qualquer personalidade. Enquanto, na trilogia original, os stormtroopers são sinistros e personificam o militarismo sem face do Império, os pobres droids são completamente genéricos. Na verdade, parecem mais cômicos e inofensivos (dizendo "oh-oh!" para os Jedi) do que ameaçadores. Além disso, nunca sabemos exatamente quem devemos identificar como comandante das tropas dos vilões. É o Conde Dooku? É o General Grievous? Por que ambos são tão diferentes das tropas que comandam? Por que nunca são vistos à frente delas? Por que nunca aparecem liderando em nenhuma das batalhas em massa?

Em contraste, na trilogia original os stormtroopers são parecidos com Darth Vader. Na primeira cena do primeiro filme ele já surge no comando, deixando bem claro o "rosto" e a "personalidade" das tropas imperiais. Mesmo que na prática os coitados errem quase todos os tiros, eles *parecem* sinistros. E parecem ter uma personalidade coletiva, uma aura de opressão, obediência cega e disciplina brutal.

Na ***Guilda do Macaco*** (a campanha online oficial de *Tormenta RPG*, com os criadores do cenário, como assim você não conhece?), estamos no meio de uma guerra. Nosso inimigo são os Puristas, uma facção radical do reino de Yuden que deseja exterminar os não-humanos de Arton. Mesmo que nenhum de nós conheça os soldados Puristas individuais que estamos enfrentando, o exército como um todo tem personalidade e ideologia. Não lutamos por uma causa vaga e genérica, como "mais terras" ou "disputa por recursos". O objetivo de nosso inimigo é claro. Tanto jogadores quanto público começaram a odiar os Puristas desde sua primeira

aparição. Mesmo que *alguns* deles estejam só cumprindo ordens, *como um todo* são um vilão tão odioso e único quanto Mestre Arsenal, Crânio Negro ou Thwor Ironfist.

Já *O Senhor dos Anéis* escolhe outra abordagem, concentrando-se nos comandantes das tropas. Os uruk-hai de Saruman são bem diferentes dos orcs de Sauron, mesmo que na prática ambos sejam humanoides malignos. Quando os heróis enfrentam essas tropas, nossa sensação é de que eles estão enfrentando o líder, não cada um dos soldados.

Mais um tijolo na parede

O outro lado desta perda de individualidade diz respeito aos próprios heróis. Como apenas um punhado de guerreiros pode fazer qualquer diferença num combate com milhares de participantes?

Se os protagonistas atuarem como meros soldados, realmente não há muito que possam fazer além de cumprir seu dever. Cada um deles será apenas mais um escudo na parede, apenas mais uma lança na carga de cavalaria. O grande problema é que grupos típicos de histórias de fantasia não se encaixam muito bem nisso. Talvez o guerreiro e o paladino possam ser soldados, mas que diabos um mago está fazendo no meio do pelotão?

Vamos lidar com isso mais adiante. Por enquanto, faça de conta que seus personagens estão inseridos no exército e são soldados como todos os outros. Eles mal veem o que está acontecendo ao redor, só conhecem suas ordens imediatas. Talvez nem saibam qual é o grande objetivo da batalha! E, por mais que matem inimigos, nunca serão os responsáveis pela vitória. Chato, não?

Na verdade não. Se *toda* a história ou campanha for assim, pode se transformar num grande marasmo, mas esta situação é excelente para um capítulo ou aventura. Até agora batemos muito na tecla de que a guerra tende a transformar pessoas em números e personalidades em borrões. Mas se os protagonistas já experimentaram o ponto de vista dos soldados rasos, tudo fica muito mais pessoal. Pode ser interessante fazer com que eles comecem absolutamente comuns, usando o mesmo uniforme e armas que todos os outros, e conheçam o desespero de só cumprir ordens sem ter o controle do próprio destino. Digamos que um tenente ordena que o pelotão deles faça uma investida desesperada, para abrir caminho para as tropas atrás. Parece morte certa. Eles se rebelam? Avançam heroicamente, apenas para cumprir o dever? E se os coadjuvantes (seus amigos, todos na mesma situação) começam a chorar e os convidam a desertar?

Pior: e se os personagens percebem que esta investida não é um ato heroico de sacrifício, mas uma decisão estratégica idiota de um comandante que não se preocupa com seus soldados?

Este é apenas um exemplo. A vida de um recruta pode apresentar inúmeras situações em que os protagonistas estão à mercê de decisões muito acima deles mesmos, apenas sendo jogados de um lado ao outro como peças num jogo. No meio disso tudo, dê uma chance para que eles se elevem sobre os demais: talvez salvem a vida de um oficial, talvez deem uma ideia que garanta a vitória, talvez simplesmente se destaquem por suas capacidades de combate. Então tornam-se eles mesmos oficiais, responsáveis por tomar decisões de nível cada vez mais alto. Têm a opção de usar os soldados como "peças no jogo" e sabem como é a sensação de estar do outro lado. De repente, tudo fica muito mais pessoal.

Estamos acostumados a uma ideia muito individualista de histórias de aventura. Vivendo no século 21, valorizamos muito o indivíduo e tendemos a pensar que uma só pessoa extraordinária pode fazer toda a diferença. Mas existem muitas histórias que podem ser contadas sobre uma experiência coletivista, em que uma só pessoa, por mais extraordinária que seja, será sempre parte do todo. Uma guerra é uma das melhores situações para explorar esse tipo de história.

É claro que, à medida que os personagens se tornam mais importantes e poderosos, precisarão de um meio de realmente influenciar nos rumos da guerra, ou você acabará com uma narrativa bastante homogênea e até melancólica sobre pessoas que enfrentam a morte de novo e de novo sem quase nenhuma agência sobre seu futuro. Um bom tema dramático, mas provavelmente pesado demais para histórias de aventura. Assim, seus protagonistas em geral precisarão se tornar comandantes ou "forças especiais".

"Forças especiais" são quaisquer personagens que atuam do lado de fora do exército, em missões que só podem ser realizadas em pequenos grupos com habilidades extraordinárias. Já falamos sobre isto na edição passada, sob a Opção Recruta Zero. Agora é hora de explorar protagonistas como comandantes.

Manda quem pode

Quando pensamos em comandantes de exércitos, muitas vezes imaginamos sujeitos cheios de medalhas, sentados com uma luneta enquanto o exército luta. Você até pode tratar seus comandantes assim, mas esta abordagem tem dois problemas: concentra toda a liderança em um só personagem

Orc não pega gripe pelo jeito

e não é muito emocionante. Comando de tropas não é algo binário: existem muitos postos entre soldado raso e general supremo. Para dar aos jogadores ou leitores um gostinho da liderança, faça com que seus protagonistas galguem os postos de comando lentamente.

No nível mais básico, logo após se destacarem e deixarem de ser soldados comuns, eles podem se tornar sargentos ou algo equivalente, responsáveis por um pequeno grupo de soldados. Desta forma, ainda é possível conhecer cada um dos comandados e se preocupar com eles. Você pode fazer com que os antigos colegas do personagem estejam agora sob seu comando, o que vai gerar todo um conjunto de situações divertidas e tensas — os guerreiros aceitam facilmente as ordens de quem há poucos dias era só um deles? Respeitam a nova cadeia de comando? O líder tem coragem de mandar para missões arriscadas pessoas que conhece tão bem? Como vai impor a disciplina? Todas estas questões podem ser exploradas em pequena escala, sem condenar todo um reino e fazendo o público (ou o grupo de jogadores) sentir as consequências de cada decisão com coadjuvantes já conhecidos.

Neste primeiro momento, o comandante ainda deve obedecer às ordens de seus superiores. A unidade militar sob sua responsabilidade funciona praticamente como um segundo personagem: cumpre missões, entra em combate contra unidades inimigas e realiza operações pequenas. A diferença está no que se encontra em jogo. Um personagem pode escolher se arriscar e mais tarde lidar com um ferimento. Mas um soldado sob seu comando pode simplesmente morrer devido ao risco assumido pelo líder. Mais importante de tudo, por enquanto o líder ainda é um guerreiro, ainda está lutando tanto quanto os demais.

Subindo de posto, os personagens podem assumir o comando de várias unidades (talvez 100 guerreiros), como capitães, centuriões ou outro posto equivalente. Agora já não é mais possível conhecer cada um dos soldados, mas o herói vai lembrar de como foi tomar as decisões difíceis em pequena escala. Ele ainda cumpre as ordens dos superiores, mas tem mais autonomia. Em vez de receber um comando como "ataque o flanco esquerdo", pode ouvir algo do tipo "conquiste e defenda a colina norte", decidindo como fazer isso. O combate adquire um nível mais abstrato, pois o protagonista deverá movimentar cada unidade como achar melhor e lidar com eventuais perdas. É importante destacar alguns soldados ou mesmo sargentos sob comando do herói, para evitar que tudo fique vago demais. Lembre-se de que o líder ainda luta ao lado de seus guerreiros e provavelmente é visto como um exemplo. Se ele cair, existe uma grande chance de que toda a divisão acabe batendo em retirada. Ou seja, pode ser necessário escolher entre salvar a própria vida e a de alguns soldados. E a decisão pode não ser óbvia ou fácil...

O segundo nível mais alto de comando é equivalente a general. Dentro de um grande exército, o herói comanda todos os soldados de um "tipo". Por exemplo, pode ser o

Coração Valente: homens de saia são muito perigosos

comandante geral da cavalaria ou da infantaria. Aqui o combate já é bastante abstrato. Normalmente, generais não lutam pessoalmente, a não ser numa carga decisiva. Em compensação, podem ser alvo de tropas especiais do inimigo. O líder manobra várias divisões e talvez alguns milhares de guerreiros. Para não tornar tudo muito impessoal, você precisa arranjar cenas em que um jovem recruta se desespera e pede ajuda ao general, ou relatos dramáticos dos comandantes que obedecem a ele. Enquanto antes havia a chance de evitar muitas escolhas difíceis com atos heroicos, aqui as soluções fáceis desaparecem. Ninguém dirá a um general o que fazer, nem mesmo em termos gerais como "tome a colina norte". Ele deve decidir como usar seus recursos e lidar com as consequências. Decidiu fazer uma investida devastadora? Bem, o inimigo estava preparado e agora centenas de soldados estão mortas. Os filhos e viúvos/viúvas destes guerreiros serão ouvidos chorando a morte inútil de seus pais, maridos e esposas. Por outro lado, a decisão de ser paciente e evitar um ataque direto permite que o inimigo ataque os flancos — e agora existem novos órfãos e viúvos/viúvas chorando. Não há resposta certa. Cada movimento gera toda uma cadeia imprevisível de eventos. Um general também pode receber a tarefa de "tomar a cidade costeira", então precisará lidar com uma série de batalhas e talvez um cerco. Contudo, isto pode isolar o general do resto do exército. Se você tem um grupo de protagonistas (como em uma campanha de RPG), pode resultar na separação do grupo, o que quase sempre é mais dor de cabeça do que diversão.

Por fim, há o grande general: o legado, marechal ou qualquer outro título que você queira dar ao maior manda-chuva, incluindo rei. Enquanto pode haver vários generais "comuns", este cargo pertence a apenas uma pessoa. Se for um dos protagonistas, ele necessariamente estará acima dos demais. Mesmo que ouça os conselhos dos outros heróis, ele deve tomar as decisões finais, a responsabilidade (e culpa) recai sobre ele e mais ninguém. Um grande general não lida apenas com as batalhas, mas com a guerra. Ele pode declarar guerra ou se render. Pode decidir como lidar com prisioneiros ou criminosos de guerra. Quais cidades atacar, quais linhas de frente priorizar. Embora em geral campanhas de RPG não coloquem seus protagonistas nestes postos, a posição de grande general é bem comum na literatura de fantasia e pode gerar excelentes cenas e linhas narrativas.

O combate se torna totalmente abstrato — o grande general muitas vezes não vai nem mesmo ver as batalhas que ele ordena que sejam travadas. Em compensação, a ligação do herói *com a guerra* é muito maior. Ele não está convivendo com os soldados, mas pode literalmente escolher quando, como e por que a guerra começará. Vale a pena guerrear por terras? Por um insulto? Porque o inimigo cultua demônios? Para proteger uma nação mais fraca? Como sempre, aproximar os conflitos dos protagonistas aumenta sua dramaticidade. Se, no meio da guerra, o herói lembrar que tudo começou porque seu filho foi raptado pelo rei inimigo, tudo será mais pessoal. A vida do grande general é crucial para o destino da guerra. Se ele morrer ou for capturado, é bem possível que a guerra acabe imediatamente.

É difícil elevar um protagonista de soldado raso a grande general dentro da mesma guerra. Contudo, pode haver vários conflitos numa narrativa militarista. Uma história deste tipo pode cobrir toda a vida dos heróis (já falamos sobre isto aqui mesmo na *Toolbox*, na *Dragão Brasil* 118). Os heróis começam mal entendendo por que lutam e terminam decidindo se as razões para lutar são boas o bastante.

Guerra sem guerreiros

Leitores mais perspicazes já devem ter percebido o grande problema com todas estas dicas. Ok, os soldados avançam de posto, sempre lutando, tudo muito bom, tudo emocionante... Mas e os personagens que *não* lutam?

Uma das maiores dificuldades de usar a guerra como tema central de histórias de aventura é que a diversidade dos protagonistas significa que muitos não parecem ter lugar num exército. Por outro lado, um grupo *só* com protagonistas militares pode ser tedioso. Como resolver isso?

Em primeiro lugar, pergunte a si mesmo: esses personagens *realmente* não têm espaço num exército? Num mundo medieval e fantástico, com certeza haveria divisões de ladinos espiões, magos de combate e, é claro, clérigos de campo. Em nosso mundo, praticamente tudo que já inventamos adquiriu um fim militar em um momento ou outro — até algo aparentemente inocente como o Twitter já foi usado para fazer ameaças de bombardeios atômicos! Assim, naturalmente todos os recursos de que seu mundo dispõe seriam postos em uso na guerra. Magos podem controlar o campo de batalha, criando tempestades e terremotos, invocando batalhões de extraplanares, concedendo poderes especiais a certas unidades...

Que tal uma divisão de magos auxiliares de combate que acompanha as unidades veteranas, garantindo que seus guerreiros possam voar, sejam mais velozes que o inimigo, tenham pele dura como pedra...? Imagine as situações de política e drama que podem surgir se cada mago auxiliar for responsável por um guerreiro veterano. Eles formam uma grande amizade? O mago se ressente de seu papel "secundário"? Escolhe salvar a própria pele quando as coisas ficam difíceis? Uma unidade como esta certamente precisaria de guarda-costas, pois magos geralmente são frágeis. Agora temos toda uma cadeia de unidades que essencialmente servem para dar suporte a uma divisão de veteranos. Como os soldados guarda-costas se sentem com relação a isso? Será que se acham só bucha de canhão e se revoltam? Será que são fanáticos? E se um general decidir que toda essa estrutura não vale a pena?

Clérigos geram situações ainda mais interessantes. Seu uso mais óbvio é como unidades de curandeiros. Mas como um sacerdote que preza pela vida faz as pazes com a ideia de ser usado num conflito cheio de mortes? Pode haver um problema de perda de fé generalizada. Mais delicado ainda: e se as ações dos generais atraírem a ira dos deuses e de repente a cura não funcionar mais? E se um anjo invocado subitamente mudar de lado?

Traçando um paralelo meio esquisito, você pode tratar magia, milagres e quaisquer poderes especiais em seu mundo mais ou menos como tecnologia e "hackers" são usados em histórias militares modernas ou de ficção científica. Muitas vezes há dois "campos de batalha": aquele no qual os soldados se chocam e outro, no qual gênios dos computadores se digladiam para desativar equipamentos e conseguir informações. Enquanto os soldados lutam, pode haver um embate arcano de legiões de magos que tentam criar e fechar portais, ou uma verdadeira batalha metafísica de tropas de clérigos que rogam e anulam maldições.

Tipos furtivos como ladinos representam um outro problema. Afinal, não se pode exatamente ser furtivo com trezentos "infiltradores" marchando em conjunto... Mas também há solução para isso.

Lembrando do que discutimos na edição passada, por um instante esqueça as *batalhas* e concentre-se na *guerra*. O esforço de guerra de qualquer nação, na realidade ou na fantasia, envolve muitos tipos de pessoas. E os ladinos são fundamentais, servindo como espiões e agentes de inteligência. Caso seu grupo de RPG ou seus leitores tolerem se afastar por algum tempo do "palco principal", pode haver cenas com ladinos roubando planos, envenenando a comida do inimigo, plantando informações falsas, espalhando a discórdia nas tropas... Caso você precise manter os tipos furtivos agindo ao mesmo tempo e no mesmo lugar que os demais protagonistas, ainda assim um líder espião pode comandar agentes isolados que tentam assassinar comandantes inimigos — talvez até mesmo disfarçados entre as tropas desses mesmos comandantes, no melhor estilo Hidra! Indo mais longe, espiões podem ser tão importantes para a guerra que nem mesmo se importam com as batalhas, pois sabem que as informações que conseguiram garantem a vitória. No livro *Cryptonomicon*, um especialista em códigos na Segunda Guerra Mundial considerava que as batalhas eram só o "arremate final", pois todo o trabalho de verdade já tinha sido feito por ele, decifrando as mensagens inimigas!

Nossos guerreirinhos

Por mais que cenas de paredes de escudos e cargas de cavalaria sejam legais, guerra é muito mais do que isso. É uma experiência tão extrema que a maior parte de nós (felizmente!) nunca vai nem entender sua enormidade. A guerra é um elemento fundamental de qualquer mundo de ficção. Se for simplificado demais, o mundo perde a verossimilhança.

Mas a guerra nunca pode ser ignorada. Mesmo que você a ignore, o inimigo estará se armando!

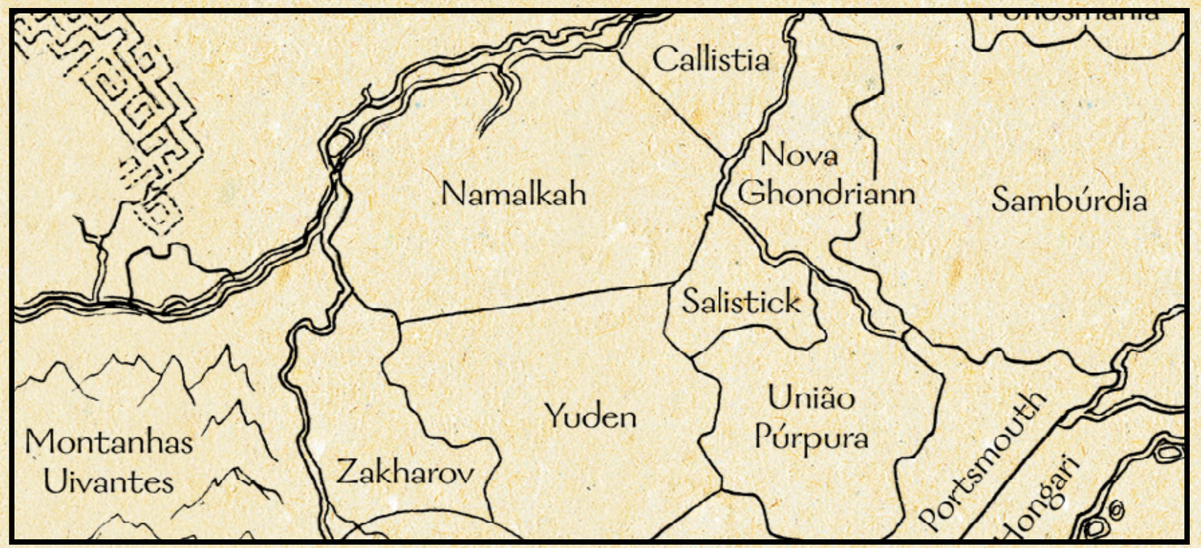
LEONEL CALDELA

Notícias do mundo de Arton

Gazeta do Reinado

Edição 66

YUDEN TOMA SUTH ELEGHAR



Puristas avançam sobre Namalkah, tomando fornecedora de cavalos

Uma antiga região de disputas de fronteira acabou de ser anexada por tropas Puristas. Os soldados de Yuden invadiram Namalkah e anexaram a cidade de Suth Eleghar. A ofensiva partiu de Drekellar, cidade que por séculos demarcou a principal rota de comércio entre os dois reinos.

Suth Eleghar sempre foi a maior fornecedora de cavalos de batalha para o reino de Yuden, e era vista por muitos como o principal escudo de Namalkah na batalha, devido a seu papel estratégico para os exércitos puristas. Assim como as armas de Zakharov, as montarias do reino dos cavalos são consideradas imprescindíveis numa batalha que cobre longas distâncias como esta.

A inicial neutralidade de Namalkah preocupou Hermann Von Krauser. O General Máximo, então, resolveu agir de forma mais direta, tomando as ricas fazendas da região. Os estancieiros reagiram, dispostos a lutar por suas terras, mas foram vencidos em número. Os que não foram mortos escaparam para as coxilhas próximas aos Desfiladeiros de Dópsia, onde estão recrutando peões, homens livres e ginetes, e reorganizando uma resistência.

Enquanto isso, as tropas de Yuden seguem avançando, dominando as planícies compridas até, pelo menos, as Ruínas de Alkav, à leste. Supostamente, os Puristas pretendem alcançar o Refúgio de Alliah, uma floresta que serve de morada a vários clãs de centauros, para exterminar os não-humanos dali. Também há boatos de que os terríveis colossos de Yuden seriam levados para a região em balsas, descendo o Rio Vermelho, o que os colocaria perigosamente próximos à fronteira com Salistick.

Não há maiores notícias sobre a situação no restante do reino.

Sombras nas Bad'lands

Um grupo de magos agindo em nome da Academia Arcana está estudando um fenômeno preocupante: criaturas que vivem no Plano das Sombras, uma realidade distorcida por detrás de nosso próprio universo, estariam de alguma forma escapando para Arton.

Acessível através de magia, esta realidade sombria é utilizada por aventureiros em viagens para ganhar tempo. Estudos preliminares afirmam que o uso excessivo deste recurso pode ser a origem do problema.

"Não descartamos que seja algo premeditado — disse Zhandara Herlig, maga da Academia e líder do grupo de pesquisadores. Após recolher amostras de rochas contaminadas e banir algumas criaturas, reafirmou que os resultados ainda são inconclusivos.

A anomalia teria surgido nas Bad'lands, uma região inóspita ao sul da Floresta dos Basiliscos, em Deheon. O lugar é conhecido por ser amaldiçoado pelos deuses, que fizeram chover pedras sobre um exército que marchava ali há muitos anos. Sendo a história verdadeira ou não, este é um vale desolado, repleto de rochas e mortos-vivos. "*É provável que precisaremos de expedições frequentes. A Academia saberá recompensar os grupos que agirem no caso*" — arrematou Zhandara.

Disputa de poder em Valkaria

O caos em que se encontra a coalizão em meio a guerra contra Yuden enfim está afetando a até então incólume cidade-capital.

Desde o desaparecimento da Rainha-Imperatriz Shivara Sharpblade, o Reinado não definiu um novo líder. Um conselho de notáveis assumiu as obrigações imediatas, mas os conflitos de interesse entre os nobres tornam todas as decisões excessivamente demoradas. E isto está se refletindo nas ruas.

Organizações criminosas de Valkaria estão aproveitando para intensificar suas atividades. Há muitos relatos de conflitos entre guildas de bairros distintos. A milícia não consegue conter os problemas. A ausência de aventureiros na região tem contribuído para o avanço das atividades criminosas.

Entrevistamos alguns membros das Irmandades, que por motivos óbvios não quiseram se identificar. Eles nos contaram que estão "protegendo a cidade", impedindo que negócios de fora interfiram, inclusive os de natureza Purista. Há relatos de espiões capturados pelas Irmandades. Os mesmos foram 'entregues às autoridades' segundo os mesmos, apesar de não encontrarmos registros das prisões.

O Sargento da milícia, Rolf Thrundarimm, foi procurado mas não quis se manifestar.

Boletim: Chamado às armas

O Reinado está em guerra. Yuden, que há séculos ameaça a paz dos reinos, pretende destruir tudo aquilo que construímos desde que fomos acolhidos por Valkaria. Ficar parado e não lutar NÃO É uma opção. Se não formos até a batalha, ela virá até nós. Nossos familiares e aqueles que amamos precisam, mais do que nunca, de heróis!

Deheon não é apenas o coração do Reinado. É a SUA ALMA. Sem Deheon, não haveria o Reinado. Sem o Reinado, estaríamos entregues à lei do mais forte. A própria deusa Valkaria nos confiou a sua proteção. Por séculos guardamos aquele que seria seu maior presente e também sua prisão.

Não permitiremos que nos peguem de guarda baixa mais uma vez. Mostraremos a nossa força e venceremos o inimigo de todos os povos livres. Somos muito mais do que um exército. Salvamos este mundo inúmeras vezes e não pode ser diferente agora! Como disse um famoso cavaleiro, somos todos artonianos! Elfos, humanos, goblins, anões, minotauros ou qualquer outro. Nossas diferenças nos tornam fortes. Nenhuma raça sozinha é maior que todas as outras reunidas!

Pela Rainha-Imperatriz, por Arkam Braço Metálico, por Valkaria e por nós, *HERÓIS DE ARTON!*

GOBLINS DE VALKARIA

Apoio: Metais do Baixote — Não saia para uma grande batalha com materiais de segunda mão! Aqui na Metais do Baixote você encontra itens da melhor qualidade com os menores preços do mercado! Trabalhamos com venda de todos os tipos de equipamentos necessários para soldados e aventureiros. Espadas, machados, armaduras, escudos, todos feitos sob medida para você e para o seu bolso. Também contamos com serviço de recuperação e manutenção. Equipe qualificada, espaço aconchegante e muito mais! Venha conferir nossos produtos e serviços na Metais do Baixote, localizada na Cidade da Praia.

CAVERNA DO SABER

MEDO E DELÍRIO

Um conjunto de regras para assustar personagens... E jogadores!

É Halloween! A "Véspera do Dia de Todos os Santos" é uma data para comermos muito doce — ops, quer dizer, para celebrarmos o *medo*, uma das sensações mais fortes que uma pessoa pode ter.

O medo, claro, é uma situação ruim. Mas, às vezes, gostamos de senti-lo. Ora, por qual outro motivo assistimos filmes de terror? A verdade é que uma pessoa assustada se sente mais viva. É uma reação natural do corpo: nosso coração bate mais forte, nosso cérebro recebe mais adrenalina. Isso nos dá mais energia e nos deixa mais alertas. Eis porque sentir medo pode ser legal (em doses controladas, é claro). E podemos usar esse lado bom do medo em nossas mesas.

Como a *Caverna do Saber* é focada em regras, não vamos discutir aqui truques narrativos para assustar seus jogadores. Até porque tenho quase certeza que o **Leonel Caldela** já fez uma *Toolbox* sobre esse assunto.O que vamos fazer é apresentar mecânicas para lidar com isso em jogo.

Assustando os personagens

Vamos começar pelo básico. Como representar, em termos de jogo, um personagem assustado? Como essa é uma condição muito comum em aventuras, quase todos os RPGs trazem regras para isso. Vamos analisar as de *Tormenta RPG*.

Quando um personagem se depara com uma situação assustadora, deve fazer um teste de Vontade. Em caso de falha, fica *abalado* (com pouco medo) ou *apavorado* (com muito medo).

A seguir estão as definições das duas condições, conforme os módulos básicos de ***Tormenta RPG*** e ***Império de Jade***.

Abalado: com medo de algo. O personagem sofre –2 em jogadas de ataque e testes de habilidade, perícia e resistência. Se o personagem ficar abalado novamente, em vez disso fica apavorado.

Apavorado: com muito medo de algo. O personagem tenta fugir da fonte de seu medo da melhor maneira possível. Se não conseguir, poderá lutar, mas com as penalidades de estar abalado.

A classe de dificuldade do teste de resistência, assim como a condição que o personagem adquire em caso de falha, são definidas pela situação específica.

A seguir estão exemplos de situações que podem exigir um teste de Vontade contra medo, de acordo com o mestre.

- **Visão assustadora.** O personagem encontra algo arrepiante. Por exemplo, um cadáver dentro de um quarto ou um símbolo sagrado de ponta cabeça. *Vontade CD 15. Em caso de falha, fica abalado por 1d4 rodadas.*
- **Visão sinistra.** O personagem encontra algo realmente assustador. Exemplos incluem uma vala repleta de corpos dilacerados ou um boneco assassino andando por aí com uma faca na mão. *Vontade CD 20. Em caso de falha, fica abalado por 1d4 rodadas. Em caso de falha por 5 ou mais, fica abalado pelo resto da cena.*
- **Visão macabra.** O personagem encontra algo capaz de enervar mesmo o mais corajoso dos heróis, como uma orgia demoníaca com mortais sendo torturados. *Vontade CD 25. Em caso de falha, fica abalado pelo resto da cena. Em caso de falha por 5 ou mais, fica apavorado por 1d4 rodadas e abalado pelo resto da cena.*

Esses são apenas exemplos: o mestre pode expandir essas classificações, criando efeitos mais tênues ou intensos. Além disso, poderes especiais de monstros ou magias também podem fazer um personagem ficar abalado ou apavorado. Veja a descrição do monstro ou da magia para suas regras específicas.

Assustando (mais) os personagens

É claro, essas regras são consideravelmente simples. Em relação ao medo, em *Tormenta RPG* há apenas três estados possíveis: *normal*, *abalado* e *apavorado*. Um personagem passa de um estado para o outro com um teste simples de Vontade, sem meios termos.

Para a maior parte dos jogos, isso é suficiente. Mas, para uma campanha focada em terror, pode ser raso demais. Nesse caso, o mestre pode criar regras mais elaboradas. Uma opção é criar mais condições relativas ao medo. Em vez de apenas três, é possível ter cinco.

- **Corajoso.** O personagem está especialmente confiante. Pode ter escutado um discurso encorajador, estar portando um objeto que lhe dê forças, ter sido abençoado por um sacerdote, etc. *+4 em testes de resistência contra medo.*
- **Normal.** O personagem não está nem encorajado, nem com medo. É a condição padrão, na qual todos os aventureiros se encontram caso nada seja dito em contrário. *Sem efeito em regras.*

- **Abalado.** O personagem está com um pouco de medo. Suas ações estão prejudicadas, mas ele ainda está no controle delas. *–2 em jogadas de ataque e testes de habilidade, perícia e resistência. Se o personagem ficar abalado novamente, em vez disso fica apavorado.*
- **Assustado.** O personagem está com medo e já não controla totalmente suas ações. *–2 em jogadas de ataque e testes de habilidade, perícia e resistência. Além disso, não pode se aproximar voluntariamente da fonte de seu medo. Por fim, ações que exijam concentração (como lançar magias) possuem 50% de chance de falha. Se o personagem ficar abalado ou assustado novamente, fica apavorado.*
- **Apavorado.** O personagem está com muito medo e já não tem controle algum de suas ações. *O personagem tenta fugir da fonte de seu medo da melhor maneira possível. Entretanto, ações que exijam concentração (como lançar magias) possuem 50% de chance de falha. Se não conseguir fugir, fica encolhido, sem realizar nenhuma ação.*

A primeira condição de medo, abalado, continua igual. A última condição, apavorado, fica um pouco pior (com a chance de falha em magias). Além disso, há duas condições novas: assustado (um meio termo entre abalado e apavorado), e encorajado, que é uma condição positiva. Numa campanha em que o medo seja um fator tão relevante, é interessante permitir que os jogadores possam se preparar contra ele!

(É claro que o caminho inverso também é possível. Se o medo *não* for um elemento relevante para suas aventuras, você pode ter apenas *uma* condição. Nesse caso, use apenas a condição assustado. Ela representa bem o medo, sem ser muito pesada.)

Além de ter mais condições, é possível mexer na maneira como um personagem passa de uma condição a outra. Para isso, crie uma nova estatística, pontos de coragem, que funcionam como pontos de vida. Um personagem começa com pontos de coragem igual ao seu valor de Sabedoria. A cada nível, recebe 1 + mod. Sab. pontos de coragem adicionais.

Nesta opção, situações assustadoras não exigem testes de Vontade. Em vez disso, causam dano nos pontos de coragem do personagem. O dano varia: 1d4 para sustos pequenos (um barulho súbito, um gato pulando em você do escuro); 1d6 para uma visão assustadora; 2d6 para uma visão sinistra; 4d6 para uma visão macabra (conforme acima).

Um personagem que perca mais da metade de seus pontos de coragem totais fica abalado. Se chegar a um quarto, fica assustado. Se chegar a zero, fica apavorado (não há pontos de coragem negativos).

Nessas regras, efeitos que forneçam bônus em testes de resistência contra medo fornecem, em vez disso, resistência a dano de medo num valor igual à metade do bônus. Assim, um personagem com um bônus de +2 em testes de resistência contra medo tem, nessas regras, resistência a medo 1. Imunidade a medo, por sua vez, fornece resistência 10.

No fim de cada cena, o personagem recupera um número de pontos de coragem igual ao seu bônus de Carisma (mínimo 1). A cada noite de descanso em condições tranquilas, recupera pontos de coragem igual ao seu nível. Dormir no meio de um cemitério ou de uma igreja amaldiçoada *não* conta como uma "condição tranquila"! Sim, alguns traumas podem demorar bastante para serem recuperados.

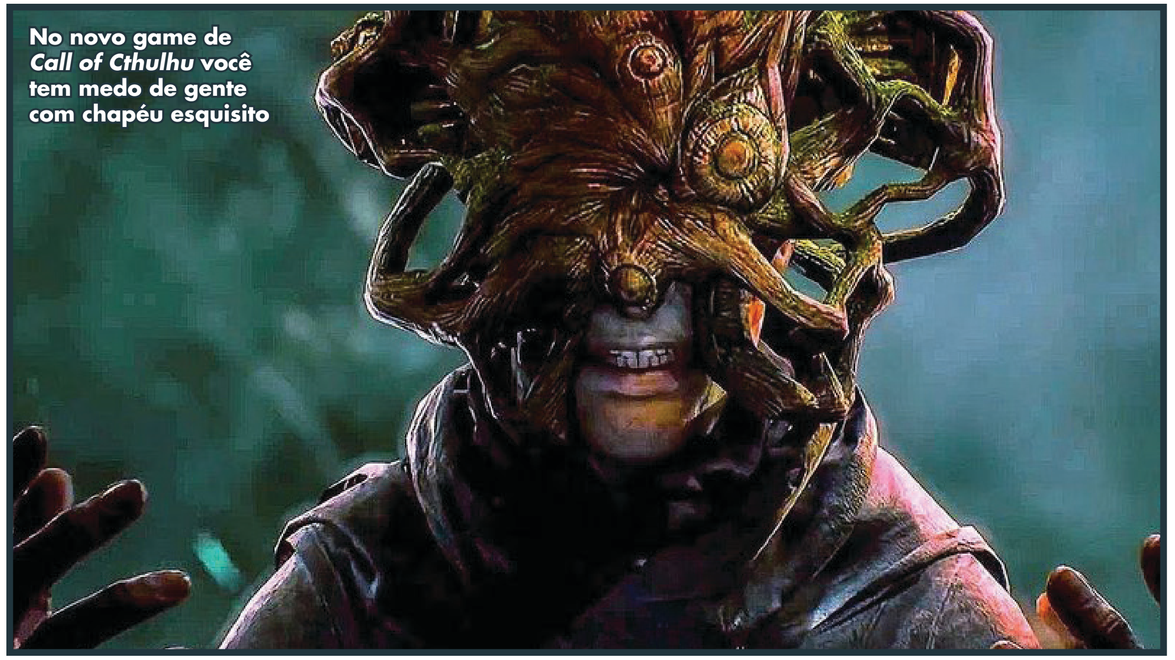
A magia *remover medo* recupera 2d6 pontos de coragem.

Assustando os jogadores

Até aqui, discutimos opções para regras sobre medo nos personagens. Mas assustar um *personagem* não é a mesma coisa que assustar um *jogador*! Como comentei no início da coluna, às vezes é legal sentir um pouco de medo. Então vamos pensar sobre como regras podem ser usadas para assustar os jogadores.

Aqui, cabe um aviso importante. Não estou falando de *realmente* assustar seus jogadores! Isso seria de muito mau gosto, e indicado apenas caso você queira ficar sem grupo de jogo... O objetivo aqui é aumentar a tensão da cena, para deixar seus jogadores mais atentos e com a sensação de que o risco é real. Isso fará com que se envolvam mais no jogo e, em última instância, se divirtam mais.

A chave para criar esse envolvimento a partir da tensão é trabalhar com o *risco*. Se as rolagens tiverem consequências reais e severas, os jogadores automaticamente ficarão mais alertas. Imagine um guerreiro de alto nível sendo atacado por um goblin fracote. O personagem tem 100 pontos de vida. O goblin causa 1d4–2 pontos de dano. Qual o risco? Nenhum. Qual a chance do jogador ficar envolvido com a rolagem de dano do goblin? Nenhuma também. Agora, compare esse mesmo guerreiro saltando um desfiladeiro. O mestre pede um teste de Atletismo e diz que, se o personagem falhar, irá cair para a morte certa. Pode ter certeza que o jogador irá prestar muita atenção na rolagem!



É claro, este é um exemplo extremo. Não podemos usar sempre a ameaça de morte para atrair a atenção, pois os jogadores terão que trocar de personagem a toda hora, o que prejudica a construção de uma história interessante, ou o mestre terá que salvá-los no último momento, o que tira todo o efeito de ameaças futuras.

É possível ter um meio termo. Em vez de morte, usar outra consequência negativa. A chave, aqui, é que a consequência precisa ser severa e, de preferência, permanente. Dano nos pontos de vida não assusta muito, pois o jogador sabe que poderá curá-lo facilmente. Dano permanente num valor de habilidade? Agora estamos chegando a algum lugar! Numa situação em que o personagem esteja arriscando algo tão importante quanto um ponto de atributo, o jogador certamente ficará mais tenso.

Na *Caverna do Saber* da *Dragão Brasil 123*, apresentei um sistema que lida justamente com ferimentos permanentes, para aumentar a tensão dos combates. Modéstia à parte, a coluna apresenta opções bem interessantes para mestres em busca de um jogo mais *hardcore*, e que geram o efeito mencionado aqui de deixar os jogadores mais envolvidos.

Voltando ao tema do medo, é possível usar a regra de pontos de coragem para assustar os *jogadores*. Se eles souberem que o medo terá efeitos severos sobre seus personagens, irão hesitar em se envolver em situações amedrontadoras. Por exemplo, você pode fazer com que um personagem que chegue a 0 pontos de coragem sofra um trauma. Em termos de jogo, perde permanentemente um talento aleatório! Com essa regra, você pode ter certeza que os *jogadores* ficarão com medo de entrar naquele mausoléu amaldiçoado que você fez com tanto carinho...

É claro que perder poderes do personagem de forma permanente não é a coisa mais divertida do mundo. Se usar uma regra assim, considere usar as regras de treinamento, para que os personagens tenham chance de ganhar habilidades novas, para substituir as perdidas.

Afinal, você quer meter medo nos jogadores, mas também quer que eles gostem de você. Caso contrário, não irão trazer doces para você na sessão de Halloween!

GUILHERME DEI SVALDI

As aventuras de Mouchez

por Ana C. Rodrigues
arte de Estevão Ribeiro

— Então, *monsieur le ministre* acha que a sede dessa misteriosa organização fica no Brasil?

O Ministro de Assuntos Secretos assentiu com a cabeça. Explicou os seus motivos. Lera todos os relatórios das missões de espionagem enviadas ao Brasil por si e por seus antecessores — disfarçadas como missões artísticas e científicas — e concordavam nesse ponto. Roussin tinha sido o mais enfático de todos ao declarar que "em breve, essa cabala de meliantes irá dominar um dos maiores países do continente americano". Roussin visitara o território brasileiro pela segunda vez justo na convulsão causada pela abdicação de D. Pedro I e tinha visto as movimentações políticas da regência.

Mouchez ficou encarando o seu chefe. Apesar de oficialmente ser um Capitão-de-Fragata da Marinha francesa, seu trabalho era na verdade o de um espião a serviço do Segundo Império de Napoleão III. Tinha sido recrutado quatro anos antes, logo após o sobrinho de Napoleão ter se proclamado Imperador. Apesar de contrário à tirania, Amadee não podia negar a veia progressista do governante, um grande apoiador da ciência e da industrialização. E além do mais, era muito mais emocionante ser um espião do que um mero comandante de missões de hidrografia, medindo profundidades e mapeando costas.

— E isso é um perigo. Esses... republicanos falsos nada mais são que aristocratas inconformados com as mudanças que os tempos trouxeram. A república deles será uma oligarquia, excluindo ainda mais os desamparados. Algo que nos fará voltar ao mundo feudal, atrasado e despótico.

O Ministro, apesar de bem-intencionado, desconhecia as verdades de como era ser um dos desamparados. Mouchez, apesar de nunca ter sido um, convivia com os marinheiros e suas vidas sofridas. Naquelas camadas, fazia pouca diferença quem estava no comando. Porém, ficou calado. Não estava ali para discutir políticas ou o conceito de democracia. Nem mesmo apontar como a fala de seu superior era paradoxal. Ambos trabalhavam para um imperador, um sistema de governo pouco democrático – mesmo que tivesse sido eleito. Então, ouviu atentamente.

— O crucial é cortar o mal pela raiz e impedir que esses ratos prosperem. Para isso, precisamos encontrar o lugar onde eles fazem suas reuniões. O relato de um dos auxiliares de Roussin, o tenente Gressier, foi bem enfático em apontar a cidade do Rio de Janeiro, onde está instalada a Corte Imperial. É o centro de poder do Brasil, uma cidade caótica e imensa.

— O que devo fazer?

— Encontrar os malditos Máscaras Brancas. Acabar com o refúgio deles e descobrir seus planos, as ligações com os conspiradores franceses e mexicanos. Temos que defender os ideais com que criamos a nossa pátria!

"Ou os tronos dos Bonaparte, o que me parece mais adequado." Mouchez conteve a observação, sabendo que Jules Verne era muito novo e ainda deslumbrado pelo que via acontecer. O hidrógrafo-espião reconhecia as virtudes do seu chefe, um homem inventivo e inteligente, mas não podia deixar de ver um pouco de ingenuidade na sua constante defesa do bonapartismo.

Preferiu ser pragmático.

— Bom, o que terei a minha disposição?

— A *D'Entrecasteaux*, uma fragata recém-desenhada. Aparentemente, um navio comum para cabotagem, porém com várias adaptações e melhoramentos – o brilho nos olhos de Verne dizia que ele tinha sido o responsável por essas melhorias. – Entre outras pequenas coisas. Venha comigo!

Mouchez seguiu-o até um imenso armário de madeira maciça, cheio de trancas e cadeados. Parecia esconder um imenso tesouro, mas decepcionou-se ao ver que era apenas uma série de invenções amalucadas, provavelmente de lavra do ministro.

— Este – disse, tirando um imenso sobretudo – é o sobretudo a vapor. Além de aquecer, tem um dispositivo onde se coloca um pouco de carvão. Ao acionar esse botão, perto do colarinho, o carvão começa a queimar e em minutos você será capaz de pular uma altura de quinze metros com o impulso do vapor, ou se já estiver no ar poderá controlar a queda e até mesmo subir alguns metros. É revestido por uma liga metálica flexível, tornando-se resistente a golpes de lâminas e a tiros...

O hidrógrafo segurou o sobretudo e quase desequilibrou-se.

— Mas isso deve pesar mais de 15 quilos!

O ministro mal o escutou.

— Sim, tem algumas desvantagens... Nada que atrapalhe o seu uso. O que mais tenho aqui? Os óculos de visão noturna!

Jogou um intrigante artefato feito de vidros de várias cores no formato de um binóculo para ser prendido ao rosto. Dois fios de cobre saíam das laterais.

— Para funcionar, você precisa unir os dois fios assim... – demonstrou com cuidado. – e esfregar com um pedaço de lã. Isso irá ativar o material reativo que está entre as placas de vidros e você conseguirá ver fontes de calor à noite...

Mouchez resolveu não argumentar e ouviu a ladainha incessante do seu chefe. No final da reunião, conseguiu sair levando apenas os dois primeiros artefatos, além de uma caixa quadrada que segundo Verne 'tira daguerreotipos instantâneos, que eu chamo de fotografias'. Aceitou, sabendo que no tipo de serviço em que estava, essas parafernálias pouco significavam perante a inteligência e a rapidez de raciocínio.

* * *

Chegou nos seus aposentos exausto. No dia seguinte partiria para Marselha, onde embarcaria na *D'Entrecasteaux*. O disfarce era o de uma missão hidrográfica, como tinha sido em três ocasiões anteriores. Mouchez desconfiava que os brasileiros sabiam da verdadeira natureza daquelas constantes visitas francesas ao seu litoral, mas que preferiam não arrumar problemas com os vizinhos. A primeira parada seria em Caiena, para se abastecerem e mandarem informes para Paris. Dali, seguiriam fazendo a cabotagem da costa brasileira, uma viagem de quase um ano inteiro – pelos cálculos de Mouchez, em seis meses chegariam na Corte, onde finalmente iria poder fazer sua investigação. Iria tentar demorar o menos possível, porém sua mente de cientista lamentava não poder fazer com cuidado e tempo sondagem batimétricas nos pontos perigosos da costa atlântica. Estava particularmente curioso pelos recifes chamados Abrolhos.

Divagava sobre os rumos da sua viagem quando ouviu baterem na sua porta. Ficou intrigado pois era raro receber visitas. Para não correr riscos, pegou sua arma e deixou-a pronta.

Abriu a porta e ficou furioso com o que viu.

— Você? Seu cretino, eu pensei ter sido claro quando disse... – e avançou para cima do homem ruivo que estava parado na sua frente.

O ruivo reagiu prontamente e logo Mouchez estava estatelado de costas no chão, uma mão do visitante tapando a sua boca, enquanto a outra empunhava a mesma arma que havia preparou.

— Desse jeito você parte meu coração, Amedée. Eu pedi desculpas por ter sumido com o seu dinheiro, mas era um caso de vida ou morte. Agora, fique tranquilo que vim a mando do Jules.

Mouchez já desconfiava disso. Assentiu com a cabeça e o ruivo soltou-o.

— Devo dizer, Richard, que eu esperava que estivesse na Inglaterra, cumprindo pena pelos seus crimes

— E eu estava – o irlandês pegou uma maçã do cesto que ocupava o centro da única mesa. – Mas a prisão fica monótona depois de dois anos, principalmente ao pensar que ainda faltavam 198 anos para cumprir a minha pena. Bom, vamos aos negócios.

No mesmo jeito despachado que Mouchez lembrava, Richard Davis sentou numa cadeira e colocou os dois pés em cima da mesa. Deu uma grande mordida na maçã.

— Está murcha, você precisa comprar frutas frescas... Bem, Jules disse que você vai precisar de alguns músculos na próxima missão, lá na América...

Mouchez olhou com nojo para as botinas sujas de lama em cima da sua mesa, mas preferiu não comentar nada. Ao invés disso, perguntou:

— E como você poderá me ajudar?

— Simples. Mudando seus planos de cabeça para baixo.

A cara de desentendido de Mouchez arrancou uma gargalhada de Davis.

— Oras, meu caro. Decididamente, você passou as últimas duas horas pensando em uma longa viagem, estudando a fascinante composição do solo marinho... Quase um ano dentro do navio, números, cálculos, etc, etc... Não, nada disso. Temos que ser mais diretos. Os relatórios dos espiões indicam que o golpe pode acontecer em breve.

Irritado e sem muitas sutilezas, o hidrógrafo empurrou os pés do seu visitante para fora da mesa.

— E como iremos chegar rápido ao Brasil?

— Voando... A fragata irá seguir o plano original, com um falso Mouchez. E nós, meu querido, vamos pelos céus no mais fabuloso engenho humano...

— Bateram demais em você na prisão, meu caro. Está começando a delirar, o que você disse não faz o menor sentido.

A única resposta foi o sorriso altamente malicioso do ruivo.

* * *

No dia seguinte, Mouchez ainda estava descrente das palavras de Davis. Tomou o seu desejum, arrumou-se da forma meticulosa que lhe era costumeira e preparou

suas malas para a viagem que iria fazer. Olhou em dúvida para o sobretudo que Verne lhe dera, mas resolveu vesti-lo. Afinal, corria uma leve brisa mesmo. Ao descer, encontrou Davis encostado em uma carruagem sem cavalos. Mouchez ergueu as sobrancelhas. Já conhecia esse tipo de veículo apesar de saber o quão raros eram.

— Pronto para voar?

— Sim, quando esta geringonça explodir provavelmente iremos sair voando pelos ares...

Com um movimento cínico, imitando uma cortesia, Davis abriu a porta de ferro cromado. Ressabiado, o hidrógrafo entrou, enquanto o ruivo sentou-se no lugar do condutor. Partiram com um grande solavanco e um estrondo.

— Espero que saiba o que está fazendo...

— Claro que sei. Segure firme que a viagem será acidentada.

Foram sacolejando pelo calçamento de Paris. As pessoas na rua olhavam surpresas o veículo. Nas janelas, cidadãos assombrados apareciam para ver o que estava causando tanto barulho. Mas Mouchez mal percebeu essas reações, pois estava ocupado demais em tentar manter-se preso no banco enquanto Davis dirigia, cantando algo.

Para o bem do hidrógrafo, a viagem não demorou tanto. Depois de uma breve pausa para o almoço em um restaurante já fora do centro de Paris, prosseguiram no seu caminho. Tinham saído da cidade, seguindo na estrada de terra que levava a Chartres. Em um descampado sem ninguém próximo, Davis fez uma curva abrupta, fazendo o passageiro bater a cabeça na lateral do veículo e começaram a andar fora da estrada, por uma trilha pouco usada e coberta de mato. O ruivo falou, gritando para ser ouvido por cima do barulho do motor:

— Estamos quase chegando. Garanto que você irá ficar surpreso com o que vai ver.

E Mouchez realmente ficou. Minutos depois desse aviso, o veículo começou a aproximar-se de uma imensa estrutura de pano e metal que brilhava ao sol.

— Pronto, eis nosso transporte!

Para Mouchez era inconcebível que algo pudesse voar pela distância que separava a França do Brasil. Mas também nunca conseguiria imaginar que existisse um veículo como o que estava vendo. Tinha a forma de um charuto, um pouco mais gordo talvez. Uma cabine sustentava um balão de pano que estava começando a ser inflado aos poucos.

Davis parou na frente de uma cabana.

— Pronto. Aqui temos que deixar o veículo, pois faíscas podem explodir o balão e não queremos isso. Pronto, Amedée?

Ele não respondeu, admirado ainda com o que via. Um senhor de cabelos brancos sujos, vestido com uma espécie de jaleco completamente manchado de óleo, aproximou-se.

— Olá, vocês são os nossos passageiros, não? Meu nome é Couttard e sou o responsável por essa maravilha.

— Prazer.

— Está tudo pronto para a partida de vocês, de acordo com o papel timbrado que recebi. O piloto está esperando já na cabine. Tem provisões suficientes e até separei uma garrafa de vinho. Aproveitem!

O velho falava e empurrava os dois na direção da estrutura. Na verdade, empurrava Mouchez, pois Davis estava andando por conta própria, muito interessado.

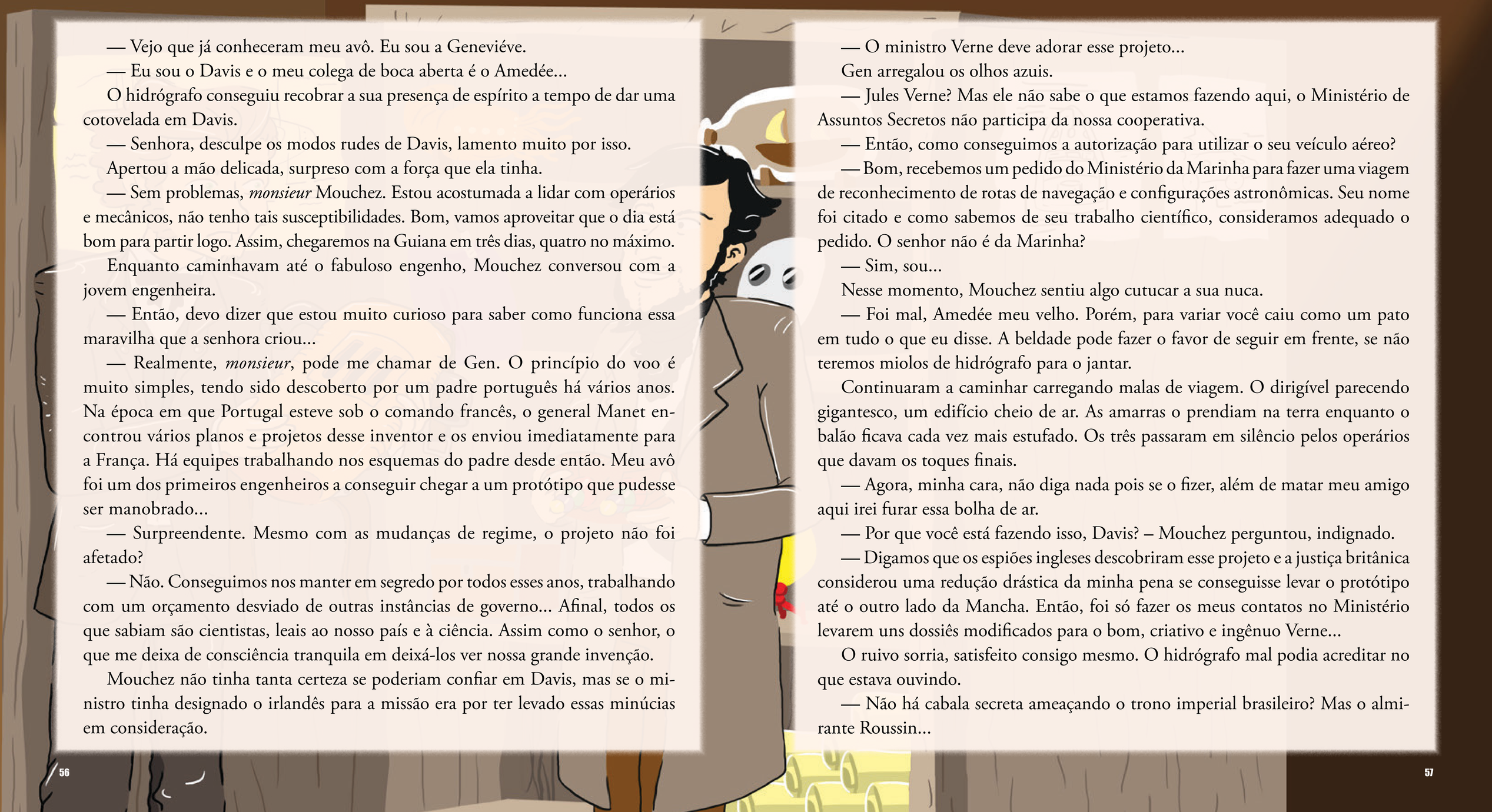
Ao aproximarem-se, foram saudados por uma inesperada voz feminina.

— Olá, passageiros!

Ela era loura, olhos azuis e um belo sorriso. Davis confidenciou a Mouchez entre dentes:

— Bonitinha, mas muito magra para mim...

O francês não respondeu, pois sua estupefação só aumentava. A moça era indiscutivelmente uma beldade e tinha traços semelhantes aos do velho engenheiro. Estava vestida com uma calça de sarja marrom e um colete de couro. Usava uma touca cobrindo as orelhas, deixando o cabelo sair por trás, e veio recebê-los com a mão estendida.



— Vejo que já conheceram meu avô. Eu sou a Geneviéve.

— Eu sou o Davis e o meu colega de boca aberta é o Amedée...

O hidrógrafo conseguiu recobrar a sua presença de espírito a tempo de dar uma cotovelada em Davis.

— Senhora, desculpe os modos rudes de Davis, lamento muito por isso.

Apertou a mão delicada, surpreso com a força que ela tinha.

— Sem problemas, *monsieur* Mouchez. Estou acostumada a lidar com operários e mecânicos, não tenho tais susceptibilidades. Bom, vamos aproveitar que o dia está bom para partir logo. Assim, chegaremos na Guiana em três dias, quatro no máximo.

Enquanto caminhavam até o fabuloso engenho, Mouchez conversou com a jovem engenheira.

— Então, devo dizer que estou muito curioso para saber como funciona essa maravilha que a senhora criou...

— Realmente, *monsieur*, pode me chamar de Gen. O princípio do voo é muito simples, tendo sido descoberto por um padre português há vários anos. Na época em que Portugal esteve sob o comando francês, o general Manet encontrou vários planos e projetos desse inventor e os enviou imediatamente para a França. Há equipes trabalhando nos esquemas do padre desde então. Meu avô foi um dos primeiros engenheiros a conseguir chegar a um protótipo que pudesse ser manobrado...

— Surpreendente. Mesmo com as mudanças de regime, o projeto não foi afetado?

— Não. Conseguimos nos manter em segredo por todos esses anos, trabalhando com um orçamento desviado de outras instâncias de governo... Afinal, todos os que sabiam são cientistas, leais ao nosso país e à ciência. Assim como o senhor, o que me deixa de consciência tranquila em deixá-los ver nossa grande invenção.

Mouchez não tinha tanta certeza se poderiam confiar em Davis, mas se o ministro tinha designado o irlandês para a missão era por ter levado essas minúcias em consideração.

— O ministro Verne deve adorar esse projeto...

Gen arregalou os olhos azuis.

— Jules Verne? Mas ele não sabe o que estamos fazendo aqui, o Ministério de Assuntos Secretos não participa da nossa cooperativa.

— Então, como conseguimos a autorização para utilizar o seu veículo aéreo?

— Bom, recebemos um pedido do Ministério da Marinha para fazer uma viagem de reconhecimento de rotas de navegação e configurações astronômicas. Seu nome foi citado e como sabemos de seu trabalho científico, consideramos adequado o pedido. O senhor não é da Marinha?

— Sim, sou...

Nesse momento, Mouchez sentiu algo cutucar a sua nuca.

— Foi mal, Amedée meu velho. Porém, para variar você caiu como um pato em tudo o que eu disse. A beldade pode fazer o favor de seguir em frente, se não teremos miolos de hidrógrafo para o jantar.

Continuaram a caminhar carregando malas de viagem. O dirigível parecendo gigantesco, um edifício cheio de ar. As amarras o prendiam na terra enquanto o balão ficava cada vez mais estufado. Os três passaram em silêncio pelos operários que davam os toques finais.

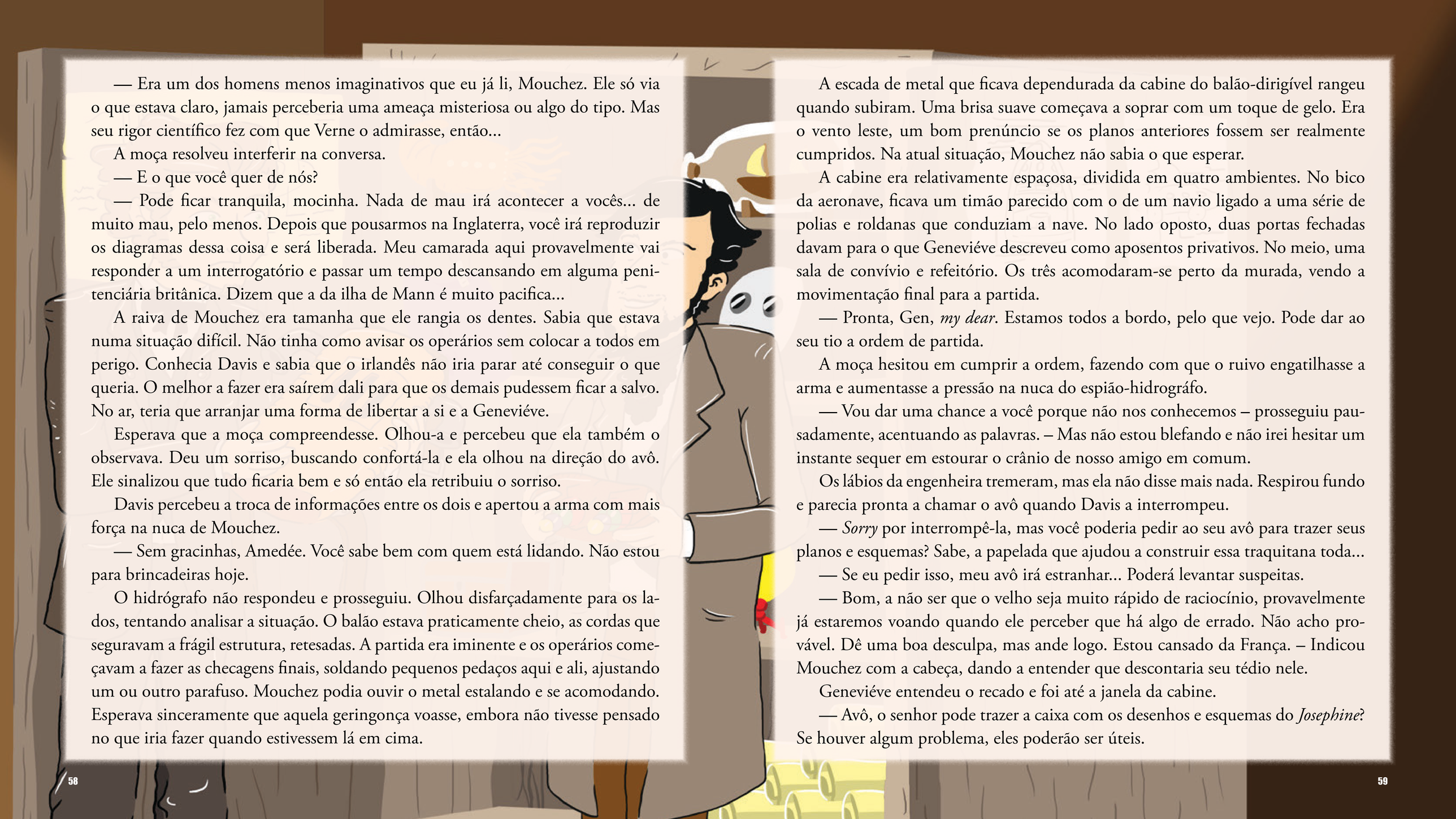
— Agora, minha cara, não diga nada pois se o fizer, além de matar meu amigo aqui irei furar essa bolha de ar.

— Por que você está fazendo isso, Davis? – Mouchez perguntou, indignado.

— Digamos que os espiões ingleses descobriram esse projeto e a justiça britânica considerou uma redução drástica da minha pena se conseguisse levar o protótipo até o outro lado da Mancha. Então, foi só fazer os meus contatos no Ministério levarem uns dossiês modificados para o bom, criativo e ingênuo Verne...

O ruivo sorria, satisfeito consigo mesmo. O hidrógrafo mal podia acreditar no que estava ouvindo.

— Não há cabala secreta ameaçando o trono imperial brasileiro? Mas o almirante Roussin...



— Era um dos homens menos imaginativos que eu já li, Mouchez. Ele só via o que estava claro, jamais perceberia uma ameaça misteriosa ou algo do tipo. Mas seu rigor científico fez com que Verne o admirasse, então...

A moça resolveu interferir na conversa.

— E o que você quer de nós?

— Pode ficar tranquila, mocinha. Nada de mau irá acontecer a vocês... de muito mau, pelo menos. Depois que pousarmos na Inglaterra, você irá reproduzir os diagramas dessa coisa e será liberada. Meu camarada aqui provavelmente vai responder a um interrogatório e passar um tempo descansando em alguma penitenciária britânica. Dizem que a da ilha de Mann é muito pacifica...

A raiva de Mouchez era tamanha que ele rangia os dentes. Sabia que estava numa situação difícil. Não tinha como avisar os operários sem colocar a todos em perigo. Conhecia Davis e sabia que o irlandês não iria parar até conseguir o que queria. O melhor a fazer era saírem dali para que os demais pudessem ficar a salvo. No ar, teria que arranjar uma forma de libertar a si e a Geneviéve.

Esperava que a moça compreendesse. Olhou-a e percebeu que ela também o observava. Deu um sorriso, buscando confortá-la e ela olhou na direção do avô. Ele sinalizou que tudo ficaria bem e só então ela retribuiu o sorriso.

Davis percebeu a troca de informações entre os dois e apertou a arma com mais força na nuca de Mouchez.

— Sem gracinhas, Amedée. Você sabe bem com quem está lidando. Não estou para brincadeiras hoje.

O hidrógrafo não respondeu e prosseguiu. Olhou disfarçadamente para os lados, tentando analisar a situação. O balão estava praticamente cheio, as cordas que seguravam a frágil estrutura, retesadas. A partida era iminente e os operários começavam a fazer as checagens finais, soldando pequenos pedaços aqui e ali, ajustando um ou outro parafuso. Mouchez podia ouvir o metal estalando e se acomodando. Esperava sinceramente que aquela geringonça voasse, embora não tivesse pensado no que iria fazer quando estivessem lá em cima.

A escada de metal que ficava dependurada da cabine do balão-dirigível rangeu quando subiram. Uma brisa suave começava a soprar com um toque de gelo. Era o vento leste, um bom prenúncio se os planos anteriores fossem ser realmente cumpridos. Na atual situação, Mouchez não sabia o que esperar.

A cabine era relativamente espaçosa, dividida em quatro ambientes. No bico da aeronave, ficava um timão parecido com o de um navio ligado a uma série de polias e roldanas que conduziam a nave. No lado oposto, duas portas fechadas davam para o que Geneviéve descreveu como aposentos privativos. No meio, uma sala de convívio e refeitório. Os três acomodaram-se perto da murada, vendo a movimentação final para a partida.

— Pronta, Gen, *my dear*. Estamos todos a bordo, pelo que vejo. Pode dar ao seu tio a ordem de partida.

A moça hesitou em cumprir a ordem, fazendo com que o ruivo engatilhasse a arma e aumentasse a pressão na nuca do espião-hidrográfo.

— Vou dar uma chance a você porque não nos conhecemos – prosseguiu pausadamente, acentuando as palavras. – Mas não estou blefando e não irei hesitar um instante sequer em estourar o crânio de nosso amigo em comum.

Os lábios da engenheira tremeram, mas ela não disse mais nada. Respirou fundo e parecia pronta a chamar o avô quando Davis a interrompeu.

— *Sorry* por interrompê-la, mas você poderia pedir ao seu avô para trazer seus planos e esquemas? Sabe, a papelada que ajudou a construir essa traquitana toda...

— Se eu pedir isso, meu avô irá estranhar... Poderá levantar suspeitas.

— Bom, a não ser que o velho seja muito rápido de raciocínio, provavelmente já estaremos voando quando ele perceber que há algo de errado. Não acho provável. Dê uma boa desculpa, mas ande logo. Estou cansado da França. – Indicou Mouchez com a cabeça, dando a entender que descontaria seu tédio nele.

Geneviéve entendeu o recado e foi até a janela da cabine.

— Avô, o senhor pode trazer a caixa com os desenhos e esquemas do *Josephine*? Se houver algum problema, eles poderão ser úteis.

Para a tremenda decepção dos dois reféns, o velho senhor Couttard sequer atentou a estranheza do pedido. Simplesmente foi na direção da cabana e trouxe o que a neta pediu. Geneviéve olhou para Mouchez e disse, com amargura.

— Meu avô é muito solícito.

Davis se meteu.

-—Adorei o velho, *dear*. Agora, vamos.

Ela deu as ordens e as cordas foram soltas. O veículo deu um solavanco e começou a subir bruscamente, dando trancos.

Génevieve teve que falar alto para ser ouvida.

— Tenho que calibrar o vapor... Se não, continuaremos a subir sem controle e as caldeiras poderão explodir!

Davis acenou com a cabeça, ocupado que estava em se segurar com uma mão e apontar a arma para Mouchez com a outra. A moça afastou-se até a cabine de comando e puxou uma alavanca. O veículo balançou, desequilibrando os seus ocupantes. O espião francês viu na distração do seu captor a sua chance de escapar.

Mas a única chance de sobreviver dependia do engenho inventivo do seu ministro. E esse costumava falhar por vezes. Bom, ele iria morrer de qualquer maneira ao chegar na Inglaterra então pouco tinha a perder.

Com um safanão, libertou-se e no mesmo movimento, para não deixar Davis pensar, atirou-se pela murada. Ouviu o grito angustiado de Geneviéve e as imprecações de Davis, abafados pelo zumbido do vento em seus ouvidos.

"Meu caro Verne, vamos ver se você é mesmo tão genial."

O peso do casaco de metal o puxava para baixo mais rápido do que esperava. Teria poucos segundos para agir. Conseguiu posicionar-se abaixo do dirigível, ergueu a cabeça e acionou o dispositivo inventado pelo ministro.

O impulso quase fez com que ele batesse na parte inferior do casco do dirigível. Conseguiu se desviar no último momento e segurou na lateral, bem a tempo de acabar o pequeno estoque de carvão do dispositivo criado por Verne. Para livrar-se do peso extra, jogou o casaco, que caiu rapidamente.

De onde estava, podia ver Davis ameaçando Geneviéve. Decidiu não fazer nada e esperar uma oportunidade. Pelo que pôde ver, o sistema de iluminação, a gás, era concentrado em cima da cabine de comando. Quando a noite chegasse, seria mais fácil se movimentar pelo dirigível sem ser visto pelo inglês.

Felizmente, tinha os óculos para enxergar na ausência de luz.

Infelizmente, não sabia quando tempo sua viagem iria demorar e se à noite ainda estariam sobre solo francês ou no meio da Mancha.

Mas tinha que arriscar. Ajeitou-se como pôde no canto mais afastado do comando e preparou-se para a longa espera. Pela posição do sol teriam no mínimo mais três horas até o anoitecer.

* * *

Ainda estavam sobrevoando a França quando a noite chegou, mas algo no ar dizia para Mouchez que em breve estariam sobre o mar. O tempo seria mais curto do que pensava. Olhou na direção do leme e viu Geneviéve ainda sob a mira da arma de Davis. O irlandês parecia exausto, no entanto, o que era uma grande vantagem para Mouchez. Tinha que desarmá-lo rápido, sem dar chances para reação.

Esperava dar tanta sorte com o óculo como dera com o casaco projetado por Verne. A noite caía rápido e a luz ficava cada vez mais escassa. A iluminação no veículo era parca, concentrada em cima da cabine de comando. Se a criação de Verne funcionasse, ele conseguiria reaver o controle da aeronave rapidamente.

Geneviéve conduzia a aeronave enquanto Davis continuava a empurrar a arma em sua direção. Não podia esperar mais para atacar.

Fez o que seu chefe havia dito, esfregando as pontas do fio de cobre em um pedaço de lã. O cheiro era um pouco estranho, mas se acostumou logo. Ficou maravilhado ao ver como estava funcionando bem. Não podia ver claramente, porém via em tons de verde, amarelo e vermelho. Dava para distinguir os vultos dos dois claramente, mesmo na luz fraca.

Respirou fundo e foi em frente. Aproximou-se em silêncio, pois Davis era um agente treinado e poderia percebê-lo no escuro. Ouviu os dois discutindo.

— Estou dizendo que não vou conseguir continuar. Estou com sono, cansada, quero ir ao toalete...

— Já falei que na Inglaterra você vai dormir na sala de banhos. Agora, cala a boca ou vai voar que nem o seu amiguinho.

Nesse momento, Mouchez pisou em um pedaço mal colocado do piso, que rangeu baixinho.

— O que foi isso?

— Talvez tenha sido o vento forçando uma das amarras. É melhor eu ir ver o que aconteceu.

— Nada disso, querida. Você vai ficar aqui mesmo. Sei lá que truques você carrega na manga.

Mouchez lamentava não ter ficado com o casaco, para se proteger de possíveis disparos. Porém, contava com o pouco de bom-senso de Davis. Ele não iria arriscar um tiro que poderia matá-los.

Em um único movimento ligeiro, aproximou-se dos dois. Puxou Geneviéve na sua direção e colocou-se entre ela e Davis. O irlandês percebeu a movimentação.

— Quem está aí? Geneviéve?

Mouchez não hesitou e deu um soco no estômago do seu antigo parceiro. Precisava tirar a arma dele o mais rápido possível. Só que Davis não conseguira fama de bom lutador à toa. Assim que percebeu de onde vinham os golpes, virou-se na direção de Mouchez, que estava visível na iluminação fraca da cabine.

— Você não tinha morrido, desgraçado?

Tentou bater com a coronha de sua pistola no braço do francês, mas este conseguiu jogar o corpo para o lado e se desviar.

— É que sou um anjo e voltei voando.

Chutou o peito de Davis, que aguentou o tranco e segurou o seu pé. Mouchez se desequilibrou e o seu oponente aproveitou-se disso para derrubá-lo no chão.

— Anjo, é? Dessa vez, vou fazer com que você caia direto no inferno.

Davis estava mirando no peito de Mouchez, mas antes que pudesse atirar, o francês rolou de lado. Levantou-se o mais rápido que pôde, enquanto o outro refazia a sua mira.

-—Trate de ficar morto dessa vez, francês fedorento.

Mouchez saltou para a frente bem no momento em que Davis atirava. Conseguiu bater no braço dele e desviar o tiro ao derrubar a arma. O resultado foi desastroso. Geneviéve deu um grito estridente ao ouvir o barulho da bala arrebentando o tecido e o ar começando a escapar.

— Não! O tiro furou o balão.

O espião francês desviou a sua atenção por um instante. Davis aproveitou esse momento para derrubá-lo. Os óculos quebraram com o impacto do rosto no chão da cabine e Mouchez sentiu um corte na bochecha direita. “Pelo menos, não foi no olho.”

— Vocês querem parar com isso? Nós vamos cair!

Geneviéve aproximou-se da direção, passando pelos dois. Davis buscava recuperar sua arma enquanto Mouchez se levantava. A aeronave começava a perder altura rapidamente.

Mouchez tinha se erguido e Davis desistiu de procurar a sua arma. Os dois voltaram a se engalfinhar, desferindo socos enquanto tentavam não se desequilibrar no dirigível que dava solavancos bruscos enquanto caía.

Chegou um momento em que Mouchez se viu encurralado entre Davis e a murada que cercava a cabine. Estava de frente para seu inimigo e segurava-se como podia. Não tinha outra saída e o irlandês estava enfurecido.

— Eu sinceramente espero que doa bastante cair dessa altura, Mouchez.

Arremeteu na direção do francês na mesma hora em que Geneviéve fez a aeronave dar uma guinada para a esquerda.

O resultado foi previsível. Davis se desequilibrou, dando a chance para que Mouchez tentasse imobilizá-lo. Porém, o outro se debateu.

— Fique quieto, Davis, você vai acabar caindo.

O irlandês mordeu o braço de Mouchez que deu um berro e o soltou. Sem conseguir se equilibrar, Davis acabou caindo pela murada. Não deu tempo para reagir nem nada. Mouchez e Geneviéve assistiram incrédulos.

— Droga, não devia acabar assim.

— Mouchez, nós temos outros problemas...

Mal ela terminou de falar, a aeronave deu outra balançada, começando a cair ainda mais rápido. O balão acima de suas cabeças estava cada vez mais vazio.

— Você tem como consertar isso?

Ela sacudiu a cabeça.

— Sem condições. Se algo tivesse sido feito logo após o tiro, ainda teríamos alguma chance. Agora, eu tenho que nos colocar em terra da melhor forma possível – disse isso agarrada no leme. – Tente ver se encontra um lugar onde possamos descer.

A noite escura não estava ajudando nada e Mouchez demorou a encontrar um lugar.

— Ali, a oeste. Tem um pequeno bosque e depois uma clareira.

— Certo, vamos ver o que eu consigo fazer.

Foram minutos angustiantes, a nave descendo cada vez mais rápido e a moça tentando controlá-la.

— Geneviéve, estamos baixo demais e as árvores estão se aproximando.

— Então não vai ter jeito. Segure-se.

* * *

Mouchez não soube depois contar o que aconteceu exatamente. Assim que Geneviéve mandou segurar-se, ele fechou os olhos. Conseguiu sentir os solavancos e o barulho da madeira da cabine arrastando na cabine, o cheiro de galhos e folhas partidas.

Depois, mais nada.

Acordou com Geneviéve segurando a sua cabeça.

— Mouchez? Você está bem?

Ele tentou sacudir a cabeça mas a dor fez com que pensasse melhor e respondesse falando.

— Tudo dói, mas acho que nada quebrado. Onde estamos?

— Perto de uma aldeia costeira. Os aldeões viram a aeronave cair e vieram nos ajudar. Por pouco não caímos no canal da Mancha.

— Temos que avisar Verne e seu avô.

Ela sorriu.

— Já fiz isso. Mandei um mensageiro para lá. A resposta deve chegar em dois dias.

Ele olhou ao seu redor para os destroços da primeira aeronave dirigível a singrar os céus.

— É uma pena o que aconteceu.

— Tudo bem, os planos ficaram comigo, tirando um esboço que estava com Davis quando ele caiu.

— Temos que mandar alguém procurar o corpo dele.

Ouviram os aldeões se aproximando em uma charrete.

— Vieram nos buscar. Pronto para ir?

— Sim - ela o ajudou a se levantar. – Mas antes... Nossa bagagem se salvou?

— Não vi nada faltando, por quê?

Mouchez sorriu, apesar de toda a dor que sentia;

— Quero levar ao ministro Verne uma imagem do que aconteceu aqui hoje. E como os dois outros inventos dele funcionaram, esse deve funcionar também. Vamos tirar uma fotografia.

ENCONTRO ALEATÓRIO

JOGO DE CRIANÇA

Sempre que alguém pergunta nas redes sociais como as pessoas conheceram o RPG, a grande maioria, até onde percebo, fez esta descoberta entre os 12 e os 18 anos, na pré-adolescência ou adolescência. Seja com amigos, com o irmão mais velho ou com primos, boa parte foi apresentada ao hobby nesta faixa etária.

A dificuldade de acesso ao material, na época em sua maioria importados, é uma marca desta geração, especialmente para quem morava no interior. Na época, a *Dragão Brasil* foi um divisor de águas, tornando possível que o RPG conseguisse adentrar o Brasil, apesar das dificuldades logísticas (eu mesma tive acesso ao hobby graças a 3D&T, hoje distribuído gratuitamente pela Jambô).

O *hobby* se expandiu, esta geração cresceu e virou adulta. E vieram os filhos, os sobrinhos, os filhos dos amigos, e aquela vontade de fazer com que todas estas crianças sigam o mesmo hobby bate forte no peito; como não querer dividir algo que nos divertiu e diverte tanto?

Mas... dá pra jogar RPG com crianças pequenas ou tenho que esperar chegarem na adolescência? A resposta em si é simples: DÁ! Mas não da mesma forma que jogamos com nossos amigos. Jogar com crianças traz uma série de diferenças, e é nisso que precisamos no ater.

Idade mínima

"Quantos anos a criança precisa ter para jogar RPG?". É a pergunta de um milhão de dólares, certo?

Pois bem, a resposta é... qualquer idade! É isso mesmo!

Além de regras, sistemas, cenários e dados, RPG é sobre contar histórias. E de contar histórias, as crianças entendem, talvez melhor do que a gente. Não vou entrar na questão das Teorias Cognitivas de Piaget sobre como o ser humano aprende e seus estágios de pensamento; você, conhecendo e convivendo com a criança, pode perceber melhor até onde ela consegue ir.

O sistema certo

Na verdade, não existe. Como dito antes, você vai percebendo até onde pode ir com cada criança na sua mesa de jogo. É uma questão de *feeling*.

Mas ficam aqui algumas dicas de por onde começar, lembrando que as idades citadas são apenas guias, e que é na tentativa e erro que você vai perceber qual tipo de narrativa e de jogo é mais adequado para cada uma.

Entre os 2 e 4 anos: crianças muito pequenas já conseguem contar histórias. Você pode propor uma narrativa compartilhada, onde cada um conta uma parte.

No geral, as crianças não têm problemas em se imaginar como um personagem, então elas mesmas podem ser protagonistas. Sugira um tema e pergunte quem a criança quer ser na história: "Vamos fazer uma história sobre super-heróis? Quem você quer ser? Qual vai ser seu superpoder?". Se ela tiver dificuldade nesta tarefa, você pode dar sugestões: "E se você fosse o Raio Gigante e tivesse o poder do trovão? Você gosta da ideia?". Se ela não se sentir à vontade de ser o personagem, comece com histórias sobre outros personagens e peça a ajuda da criança na hora de contar. Lembre-se: ela tem que ter o controle da narrativa das suas ações, afinal, é um RPG, então nunca decida por ela o que o personagem vai fazer.

Claro, se a criança apresentar alguma dificuldade em continuar, você pode — e deve — dar um auxílio: "E se ele fizesse isso, o que você acha?". Contar histórias compartilhadas e se colocar como personagem principal, tomando as decisões das suas ações é a essência do RPG.

Entre os 5 e 7 anos: as crianças já serão capazes de montar um personagem com características de jogo. Podem ser coisas bem simples, como "um mago que lança magias de fogo" ou "um guerreiro que luta com uma espada".

Aqui já dá para incluir certas regras, como a decisão de jogadas com um dado — qual criança não ama jogar dados? Estabeleça com elas qual o número específico a ser tirado na rolagem — 3 ou mais em um d6, por exemplo — para conseguir acertar o golpe ou a magia. Qualquer outro resultado e terão errado.

Incentive-as a descreverem como querem fazer as coisas. Se quiserem roubar uma sacola, por exemplo, peça para explicarem como farão isso, e use a mecânica dos dados para resolver sucessos e falhas. Por mais que tudo pareça bastante simples para nós que já conhecemos sistemas mais desenvolvidos, este método trabalha a ideia de que o jogo tem regras sem acrescentar camadas desnecessárias.

Entre os 8 e 11 anos: já podemos focar um pouco mais em regras de forma sistemática. Pontos para distribuir em habilidades, alguns poderes e magias para escolher em uma pequena lista, uma mecânica simples para acertar magias e ataques físicos. Simples, mas com regras claras a serem seguidas e respeitadas.

Um pequeno sistema

Abaixo você confere um sistema simples de fantasia criado para um evento. Básico mas bastante versátil. É possível simplificá-lo ainda mais para crianças sem nenhum contato com o jogo, tirando Atributos e escolha de magias, por exemplo.

Estas regras podem ser introduzidas posteriormente, aos poucos. Em seu teste, este sistema foi utilizado com crianças entre 9 e 11 anos.

Classes: Guerreiro, Mago e Clérigo

Raças: Humano (+1 em Físico, +1 em Mental), Anão (+2 em Físico), Elfo (+2 em Mental)

Atributos: Físico e Mental – distribuir 5 pontos entre os atributos. Cada um deve ter no mínimo 1 ponto.

Vida e Poder: 5 Pontos de Vida e Poder para cada ponto colocado em cada atributo. Exemplo: 3 pontos no atributo Físico e 2 no atributo Mental = 15 Pontos de Vida e 10 Pontos de Poder.

Magias:

Cura (exclusiva de clérigos). Recupera 1d6/2 pontos de vida. É preciso tocar no pesonagem.

Telepatia. Você consegue mandar mensagens mentais para quem estiver em seu campo de visão. Teste Mental com dificuldade 4.

Ilusão. Cria uma imagem ilusória sem som em qualquer lugar. Dificuldade 6 (se quiser adicionar som, a dificuldade sobre para 8). Dura o tempo de concentração do conjurador.

Regeneração. Cura seus próprios ferimentos. Teste com dificuldade 4. Cura 1d6/2 pontos de vida.

Raio Eletrizante (exclusiva de magos). Você solta um raio de choque contra os inimigos.

Mecânica de Magia: Mental + 1d6 contra Mental + 1d6 do adversário. A diferença entre os resultados é o dano causado. Cada magia custa 1 ponto de Poder.

Mecânica de Combates: Físico + 1d6 contra Físico + 1d6 do adversário. A diferença é o dano, que deve ser subtraído da Vida do adversário.

Aqui já é mais fácil lidar com erros e acertos, aceitar e entender as consequências de cada escolha e seguir as regras preestabelecidas antes do jogo começar. É importante que estas regras fiquem claras e que não haja mudanças unilaterais no decorrer do jogo. Se nós, adultos, já não gostamos quando o mestre muda tudo para fazer o que quer, com crianças isso é ainda mais sério. Primeiro que esta atitude quebra a confiança, e o interesse pelo jogo morre. Segundo que crianças estão formando seu senso de moral, certo e errado, e mostrar que um adulto no comando pode fazer o que quiser, inclusive quebrar as regras, não é um exemplo nada bom.

Dos 12 anos em diante: geralmente podemos usar sistemas e cenários comuns. Sempre recomendo o nosso bom e velho *3D&T*, simples e com infinitas possibilida. Existem outros sistemas por aí e a escolha fica a cargo de cada um. A partir daqui, as possibilidades dependem do onde e como vocês querem se aventurar.

Aventura cuidadosa

Na hora de escolher o que abordar nas tramas, tudo é uma questão do bom senso. A complexidade do tema deve acompanhar a faixa etária da criança.

De forma geral, temos dois problemas opostos e muito comuns quando se lida com crianças de forma geral. O primeiro é esquecer que crianças são crianças; você não está mestrando para amigos da sua idade, as aventuras e histórias não podem ser as mesmas. Certos assuntos são impróprios para determinadas faixas etárias, e algumas coisas não devem ser abordadas, especialmente se a criança em questão não for sua filha. Neste caso, conversar com os pais antes é sempre bom. O segundo problema é tratar as crianças como idiotas, especialmente as maiores. Mesmo que alguns assuntos sejam muito delicados, outros podem ser abordados de forma natural, respeitando a capacidade de compreensão da criança. Elas vivem na sociedade, e cada vez mais absorvem informação sobre o mundo e não devem ser subestimadas.

Prendendo a atenção

Aqui você vai ter que sossegar o coraçãozinho e lidar com a frustração. Contar histórias interessantes e fazer com que a criança participe ao máximo vai deixá-las mais e mais interessadas em seguir o jogo — e repetir a dose outras vezes. Mas não espere que ela jogue horas e horas da mesma forma que você.

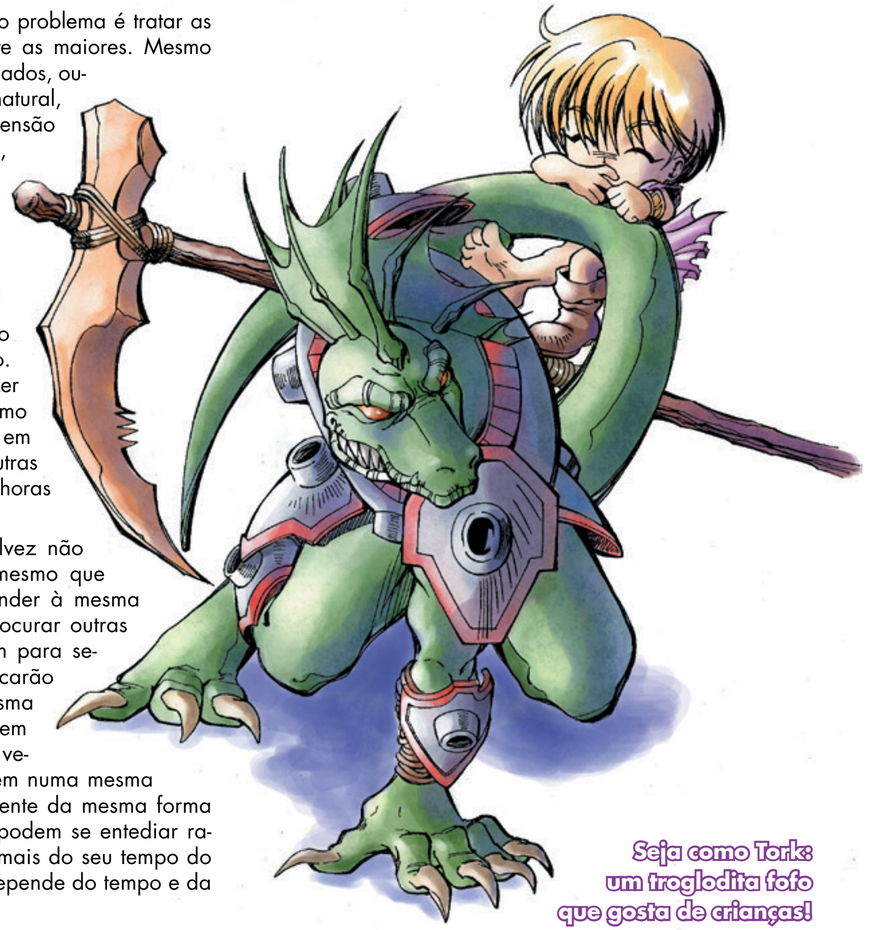
Com crianças menores, você talvez não consiga passar de vinte minutos; mesmo que gostem, elas não costumam se prender à mesma atividade por muito tempo, indo procurar outras coisas para fazer. Talvez até voltem para seguir mais tarde, mas dificilmente ficarão mais do que meia hora nesta mesma atividade. Crianças maiores dependem do grau de interesse. Quanto mais velhas, maior a capacidade de focarem numa mesma tarefa por mais tempo, mas dificilmente da mesma forma que você e seu grupo jogam. Elas podem se entediar rapidamente ou se interessar e sugar mais do seu tempo do que você esperava. Mas tudo isso depende do tempo e da maturidade delas mesmas.

E existe também uma opção que ninguém quer pensar: elas podem simplesmente **não gostar** de jogar. Por mais que seja um jogo divertido para nós, é o **nosso** hobby, não delas. Cada pessoa tem seus gostos, sua personalidade, sua maneira de ser, e por mais que a gente tente influenciar e mostrar as coisas que consideramos legais, elas podem achar RPG um saco. E está tudo bem.

Você tem que respeitar a individualidade da criança e não forçá-la; este tipo de atitude só vai criar mais desgosto pelo RPG e acredito que ninguém quer isso.

Tentou e não conseguiu? Quem sabe daqui um tempo, quando ela crescer um pouco. Vale repetir a dose, mas sem forçar a barra. RPG tem que ser divertido, uma experiência legal, e não uma obrigação.

Lembre-se: você ainda pode jogar com os seus amigos.



Seja como Torlk um troglodita fofo que gosta de crianças!

CAMILA GAMINO DA COSTA

Pedagoga na FURG, especialista em Psicopedagogia, RPGista, cosplayer e curiosa desde sempre.

ENCONTRO ALEATÓRIO

Tudo sobre o maior conflito da história de *Tormenta*

A GUERRA ARTONIANA

Texto: Guilherme Dei Svaldi
Arte: Ricardo Mango e Samuel Marcelino

Como todos sabem, Arton é um mundo de problemas. Que muitos desses problemas envolvem batalhas também não é nenhuma novidade. Mas um conflito abrangendo todo o Reinado — e além — é algo especial, mesmo para os padrões artonianos.

Tal conflito é a Guerra Artoniana. Começou em 1412, quando os Puristas tomaram o poder em Yuden e declararam guerra ao Reinado e, após meses de conflitos, segue sem perspectiva de paz ou mesmo trégua. Pelo contrário! A cada dia, as chamas do conflito se alastram mais e mais e, neste ritmo, em breve todo o mundo de Arton será engolfado.

Nas capitais diplomatas traçam acordos, enquanto nas fronteiras generais preparam suas tropas. Nos ermos, monstros são expulsos de seus lares pela marcha dos exércitos, despejando sua fúria sobre aldeões indefesos. Guildas de mercadores vendem armas e suprimentos para quem pagar mais — enquanto guildas de ladrões fazem o mesmo com segredos e serviços escusos. Em seus covis, vilões calculam como se aproveitar do caos para avançar seus planos maléficos. E, acima de tudo, o Panteão observa. De Marah, vertendo lágrimas, a Keenn, que apenas gargalha e se fortalece, nenhum deus está isento.

Com tudo isso, é claro que sua mesa não vai ficar de fora.

A Guerra Artoniana é a principal trama da Guilda do Macaco, a mesa oficial de *Tormenta* que eu e os outros autores do cenário jogamos no canal da *Dragão Brasil* no Twitch (e cujas recapitulações você acompanha aqui na revista, na seção "Anteriormente...").

As primeiras aventuras da Guilda, ocorridas em 2016, envolveram os Puristas tomando o poder em Yuden. Lá pelo episódio 30, já em 2017, os vilões conseguiram se livrar de Shivara, desestabilizando o Reinado e abrindo caminho para atacá-lo abertamente. De fato, pouco depois, no episódio 35, a guerra efetivamente começou. Desde então, o grupo têm estado ocupado impedindo os planos Puristas, recrutando aliados e, claro, lutando em batalhas. Recentemente, por exemplo, os heróis conseguiram convencer os magos de Wynlla a se envolverem e ajudarem o Reinado. Uma vitória importante, mas que vai apenas equilibrar as coisas, uma vez que Portsmouth já havia se aliado com Yuden!

Ainda há muito a se desenrolar nessa história. E, com esta matéria, seu grupo poderá participar desses eventos. A seguir, trazemos informações sobre as facções participantes, o estado dos fronts, a situação política e diplomática, a posições de figuras importantes e mais. Use essas informações para levar a guerra à sua mesa. Os deuses sabem que o Reinado precisa de todo a ajuda possível!

As Forças Militares de Arton

Os exércitos artonianos são estruturados basicamente de duas maneiras: *feudal* e *profissional*. A seguir, analisamos as duas.

Exércitos feudais

A forma de organização mais comum, usada por quase todas as nações do Reinado. Exércitos feudais consistem de guerreiros nobres (ou cavaleiros), guardas e plebeus recrutados. Para saber mais, é preciso entender como funciona a sociedade feudal de Arton.

Nas sociedades feudais artonianas, os camponeses trabalham a terra, dando parte de sua produção para os nobres na forma de impostos. Em troca, os nobres protegem os camponeses. Por esse motivo, a maior parte dos senhores de terras são guerreiros. Na prática, o que faz de uma pessoa um nobre é justamente sua capacidade marcial! Um guerreiro poderoso, mesmo que não pertença a uma linhagem, pode conquistar território, convocar camponeses para trabalhar a terra e cobrar impostos deles. Ao fazer isso, na prática se tornará um nobre. De fato, muitas famílias aristocráticas do Reinado começaram assim...

Assim, a base do exército feudal é o guerreiro nobre, ou cavaleiro. E ele normalmente é um *bom* combatente, por dois motivos. Para começar, por não precisar trabalhar (lembre-se: seu sustento é fornecido pelos camponeses), pode se dedicar integralmente às armas — é comum que filhos e filhas de nobres humanos comecem a treinar aos sete anos. Em termos de regra, possuem níveis de guerreiro (ou outras classes combatentes, como paladino,

cavaleiro, etc.). Além disso, um nobre pode usar seu ouro para comprar equipamentos diferenciados — um cavalo de guerra, armadura completa, uma espada obra-prima ou até mesmo de adamante —, aos quais pessoas comuns não têm acesso. Esses dois fatores fazem com que cavaleiros consigam lidar com quase todos os problemas comuns que aflijam seus domínios — bandidos, salteadores, a eventual alcateia de lobos famintos, etc.

Por mais valentes que guerreiros nobres sejam, eles simplesmente não podem estar em todos os lugares ao mesmo tempo. Por isso, usam parte da riqueza gerada pelos impostos para sustentar uma guarnição. Tais guardas podem se dedicar integralmente à luta, podendo ter níveis de classe de guerreiro, e possuem equipamento militar, embora não tão luxuoso quanto o de seu senhor — cotas de malha, escudos pesados, alabardas e maças são o padrão aqui. Eles fazem o trabalho diário de patrulha e proteção das terras, enfrentando bandidos e monstros menores, mas recorrem a seu senhor para problemas mais sérios.

Infelizmente, às vezes tais problemas surgem em números muito grandes. Um cavaleiro e seus guardas podem lidar com bandidos assaltando na estrada. Mas e se em vez de uma gangue for uma horda de bárbaros? Nesses casos, por mais poderoso que o lorde local seja, ele irá precisar de ajuda. Para isso, convoca os próprios camponeses da sua terra.

Ao contrário dos cavaleiros e dos guardas, camponeses recrutados não têm treinamento nem equipamento militar. São pessoas comuns — fazendeiros, pastores, caçadores — e suas "armas" são muitas vezes suas ferramentas de trabalho — arcos, machados, foices. Em termos de regras, possuem níveis de plebeu (classe de PdM) e armas simples. A única força dos camponeses está na quantidade. Alguns nobres convocam seus camponeses para treinos eventuais no pátio do castelo ou num campo perto da vila, e fornecem equipamento básico (corseletes de couro e lanças) durante o recrutamento. Mas isso não é comum, e mesmo em feudos em que acontece, o treinamento será rudimentar — afinal, ao contrário dos nobres, os camponeses precisam trabalhar! Em termos de regras, camponeses com treinamento podem ter um talento de combate (normalmente, Usar Arma Marcial, Foco em Arma ou Vitalidade).

Como nota final, feudos maiores e/ou ricos podem sustentar outros cavaleiros, além do próprio senhor da terra. Esses cavaleiros vivem no castelo do lorde, sendo sustentados por ele, e têm praticamente o mesmo nível de treino e equipamento que seu senhor, pagando por isso através de um juramento de lealdade. Formam uma tropa de elite, mais capacitada que os guardas.

Esses três tipos de tropas — cavaleiros, guardas e camponeses recrutados — formam os *exércitos feudais*, maioria no Reinado e além.

A liderança de um exército feudal sempre cabe ao senhor das terras, mesmo que porventura ele não seja o mais experiente. Por exemplo, um nobre jovem, que recém herdou seu trono, pode saber menos de guerra que um guarda veterano, mas será seu superior mesmo assim. Quando um exército é formado pela junção de vários nobres (no caso de um ataque em larga escala, que ameace mais de um feudo), o líder é o nobre de maior graduação. Em ordem crescente, a precedência é: cavaleiro, barão, conde, marquês, duque e o próprio monarca do reino. Assim, um exército formado pelo reino inteiro será sempre liderado pelo próprio rei ou rainha.

Exércitos profissionais

Esse tipo de exército é formado por militares profissionais, ou seja, que têm na guerra seu ofício. Compare: em um exército feudal, o cavaleiro luta por um dever para com seu povo; seus guardas lutam porque são jurados a ele, e os camponeses lutam apenas quando são recrutados. Já em um exército profissional, os militares servem em tempo integral, mesmo em épocas de paz.

Essa forma de organização é rara, vista em poucos reinos. Pode parecer estranho que exércitos profissionais sejam a exceção, mas há dois motivos para isso. O primeiro, e mais simples, é que manter um exército profissional é *caro*. É muito mais barato recrutar seus camponeses em épocas de necessidade do que sustentar soldados em tempo integral. O segundo motivo decorre da organização feudal do Reinado, na qual, como visto acima, o dever de proteger o povo e a terra cabe aos nobres. Assim, reinos que possuem exércitos profissionais caem em duas categorias: ou são grandes e poderosos o bastante para manter tal exército (o caso de Deheon), ou encaram a guerra como uma doutrina de vida que deve ser espalhada para todos, independentemente da classe social (o caso de Yuden).

Em exércitos profissionais, os militares são contratados, pagos, promovidos e, por fim, aposentados em condições estipuladas em contrato. Tal contrato é normalmente redigido num pergaminho autenticado pelo selo do oficial recrutador (ou nobre local) e é uma posse valiosa para seu dono — afinal, prova quando ele começou a servir e, consequentemente, quando poderá se aposentar. Os militares são divididos em duas categorias: *soldados* e *oficiais*. Cada categoria tem suas subdivisões, chamadas de *patentes*. As patentes variam de reino para reino, mas a seguir apresentamos uma nomenclatura comum.

Soldados são recrutados entre plebeus e plebeias com entre 16 e 20 anos. Na maior parte dos reinos, o alistamento é voluntário. Todos os verões, oficiais recrutadores passam pelas fazendas, vilas e cidades, recolhendo jovens que queiram ingressar no exército. Normalmente são camponeses e outros de origem humilde — aqueles de melhor nascimento que tenham interesse numa vida de viagens e batalhas tornam-se oficiais ou mesmo aventureiros. Iniciam sua carreira como *recrutas*, quando passam por treinamento num acampamento ou castelo. Após um ano, tornam-se *soldados* (em termos de regra, guerreiros de 1º nível). Soldados que sobrevivam a diversas batalhas ou se destaquem em campo são promovidos a *sargentos*, veteranos que detém o respeito (ou temor) de outros soldados — e, às vezes, até mesmo de oficiais. Alguns exércitos possuem

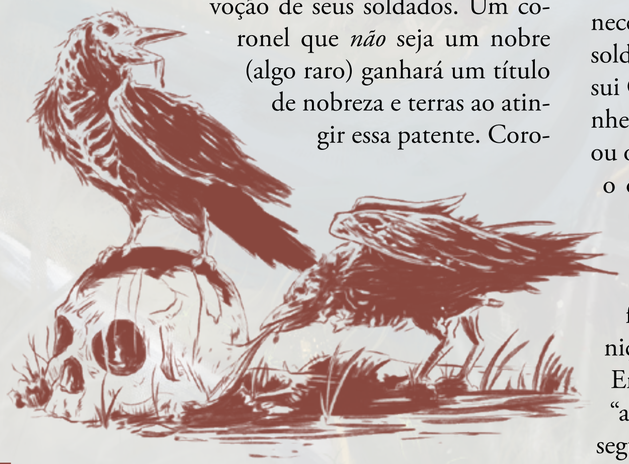
E os aventureiros?

Guardas e soldados são capacitados para lidar com problemas comuns, como bandidos e hordas invasoras. Entretanto, monstros, feiticeiros malignos e outras ameaças mais "exotéricas" fogem da alçada deles. Para isso existem grupos de aventureiros. Por outro lado, mesmo heróis poderosos têm dificuldade em lidar com ameaças muito numerosas, pelo simples fato de não poderem estar em mais de um lugar ao mesmo tempo.

Assim, exércitos e grupos de aventureiros coexistem, cada um protegendo as terras e o povo de ameaças específicas.

um posto intermediário entre soldado e sargento, mas isso não é unanimidade. Em alguns reinos, o alistamento é obrigatório, e quem evitá-lo pode ser preso ou mesmo executado.

Já oficiais são recrutados entre filhos e filhas da nobreza ou da burguesia. Começam como *tenentes*, que lideram grupos pequenos (entre 10 a 30 soldados) ou atuam como auxiliares de oficiais mais graduados. Com o tempo e provando seu valor, podem ser promovidos a *capitães* — comandantes de grupos grandes, com por volta de 100 soldados, ou de uma guarnição pequena, como uma torre de vigia ou posto de fronteira. Capitães são os oficiais mais graduados que ainda participam de batalhas em situações normais. Aqueles que se destacam são promovidos a *coronéis* e ganham o comando de uma guarnição grande, como um castelo ou fortaleza de fronteira. Coronéis normalmente não atuam mais em campo, liderando de trás das linhas, mas alguns insistem em lutar lado a lado com seus subordinados. Tais oficiais são teimosos que podem botar tudo a perder com sua imprudência — ou corajosos que comandam a mais pura devoção de seus soldados. Um coronel que *não* seja um nobre (algo raro) ganhará um título de nobreza e terras ao atingir essa patente. Coronéis que demonstrem capacidades de liderança, estratégicas e diplomáticas ímpares são promovidos a *generais* — a patente mais alta, com o comando de uma região inteira do reino. Generais normalmente têm seu título nobiliárquico elevado, e via de regra são condes ou mesmo duques.



Normalmente, o "fim da linha" de um soldado é o posto de sargento. Ao contrário do que possa parecer, sargentos veteranos *não* são promovidos a tenentes. Ou seja, soldados nunca viram oficiais. Isso decorre do fato do treinamento e função das duas categorias ser diferente. Um sargento de destaque (em termos de regra, de alto nível) pode ser um combatente temível, mas nada garante que seja um bom líder. É claro que o potencial de um soldado assim não passará despercebido pelo exército, e ele provavelmente será alocado a uma unidade de elite ou posição de honra (como guarda real).

Como oficiais também ingressam no exército muito cedo, às vezes um jovem inexperiente pode acabar liderando soldados veteranos. Isso pode soar estranho, mas a verdade é que oficiais são treinados justamente para isso — liderar. Um oficial não necessariamente é um combatente melhor que um soldado de nível equivalente, mas normalmente possui Carisma mais alto, treino em perícias como Conhecimento (estratégia) e talentos como Comandar ou outros que forneçam bônus a seus subordinados, o que faz com que sejam *comandantes* melhores. Claro, alguns oficiais possuem seu posto apenas por conta de seu nascimento, e não possuem aptidão alguma. Esses normalmente são transferidos para posições burocráticas ou para guarnições afastadas, onde dificilmente verão combate. Em casos extremos, podem até mesmo sofrer um "acidente", causado por subordinados fartos de seguir ordens estúpidas.

Os Beligerantes

Agora que entendemos como a maior parte dos exércitos artonianos se organiza, podemos analisar os reinos envolvidos na guerra.

Seria fácil imaginar que este conflito se resume a "Yuden contra o resto". Porém, na realidade a situação é mais complexa. Algumas nações, mesmo fazendo parte do Reinado, mantiveram-se neutras. Já outras se uniram ao Exército com uma Nação, tornando a situação da coalizão ainda mais dramática!

Os países que decidiram resistir aos Puristas formaram a **Aliança do Reinado**. Yuden e seus aliados, por sua vez, formaram o **Triângulo Autocrático**.

Fichas militares. A seguir apresentamos as fichas militares dos reinos. Cada ficha traz as tropas do reino, com sua quantidade de membros, nível de desafio médio e *poderio* — uma nova estatística, que serve para medir o potencial militar de uma tropa.

Para calcular o poderio de uma tropa, multiplique a quantidade de membros dela pelo quadrado de seu ND (ou seu ND, se ele for menor que 1). Esta estatística pode ser usada para comparar as forças relativas de diferentes tropas e reinos, além de gerar modificadores para as regras de combate em massa (veja a *Dragão Brasil 130*).

Note que as fichas não têm como objetivo apresentar *todas* as tropas de uma nação, apenas aquelas relevantes em escala nacional! Listar todos os combatentes de cada reino seria uma tarefa impossível.

A Aliança do Reinado

Séculos atrás, quando as nações de Arton formaram o Reinado, firmaram um pacto de defesa mútua. Assim, caso qualquer uma fosse atacada, as outras se uniriam em sua defesa. Apesar disso, quando os Puristas declararam guerra ao Reinado, a reação geral foi de apatia. E quando os batalhões yudenianos efetivamente marcharam sobre Bielefeld, os outros países, em vez de se unirem em defesa do Reino dos Cavaleiros, ficaram parados. Por quê?

O primeiro e mais importante motivo é o desaparecimento de Shivara. A falta de liderança deixou o Reinado desnorteado. E, na dúvida, os regentes preferiram *não* comprar briga com Yuden, uma nação sabidamente poderosa.

O segundo motivo é mais complexo: política. O pacto de defesa mútua presumia ataques externos, mas os Puristas são um inimigo *interno*. Um país que defendesse Bielefeld estaria, por definição, atacando Yuden — ou seja, quebrando o pacto de uma forma ou outra. É claro, a lógica dita que como a agressão partiu dos yudenianos, seria certo ficar contra eles. Mas, no mundo da política, a lógica raramente é um fator relevante. Casamentos, tratados comerciais e outras negociações garantiram que muitos países não se envolvessem.

Por fim, algumas nações não possuem condições de ajudar. Este é o caso, por exemplo, de Tyrondir e Trebuck, já ocupados com seus próprios problemas (a Aliança Negra e Tormenta, respectivamente).

Apesar disso tudo, alguns reinos se ergueram contra os puristas. São estes Deheon, Namalkah e Bielefeld. Wynlla originalmente não havia tomado partido, mas após os atos de um grupo de heróis, decidiu unir seus esforços. Juntos, estes países formaram a Aliança do Reinado. A seguir estão informações sobre cada um deles.

Deheon

O reino-capital possui um exército feudal bem equipado e com moral elevado. Entretanto, graças a sua riqueza, *também* possui um exército profissional — o Exército Real de Deheon —, sendo um caso único em Arton.

Tropas

O exército feudal de Deheon tem um bom contingente de guardas bem-equipados e cavaleiros heroicos... Mas também tem muito mais do que isso.

Deheon é um reino cosmopolita e rico, com habitantes de todas as raças e nobres extravagantes. A soma desses fatores resulta em tropas excêntricas, como companhias de cavaleiros aggelus, protegidos tanto por couraças e escudos quanto por bênçãos divinas; pelotões de arqueiras medusas, capazes de petrificar inimigos que alcancem corpo-a-corpo; guildas de alquimistas com catapultas que disparam fogo e ácido; e outras esquisitices.

Além disso, em épocas de guerra, Deheon consegue erguer uma quantidade espantosa de camponeses. Graças à prosperidade dos feudos, esses camponeses recebem equipamento acima da média (assim como os guardas).

Mas a maior força do exército feudal de Deheon não reside em sua riqueza, tamanho ou diversidade, mas sim no elevado moral de suas tropas. Isso decorre do tratamento justo que a maior parte dos nobres dispensa a seus súditos — e também do orgulho em se lutar pela maior nação de Arton.

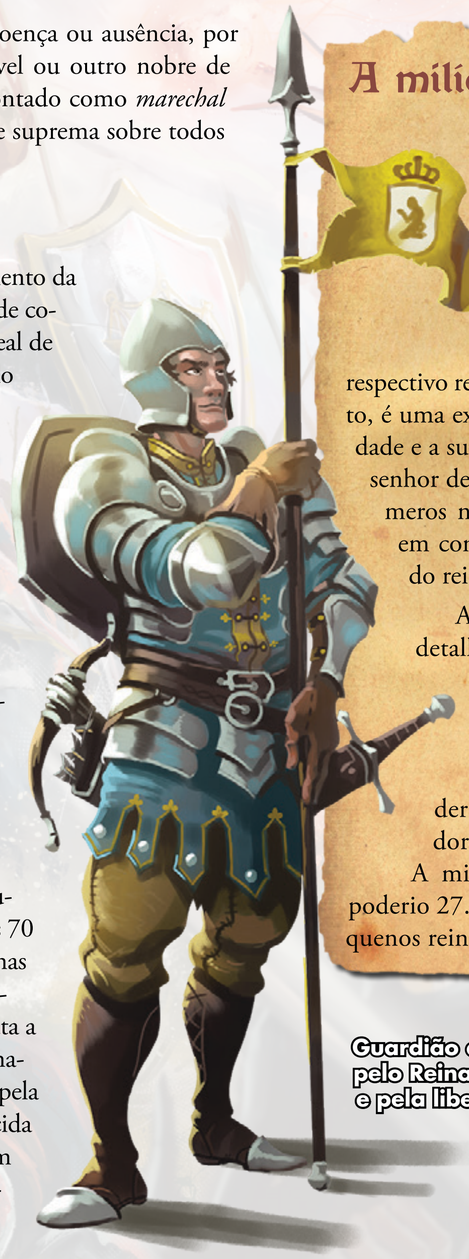
Já o exército profissional de Deheon, mantido pela Coroa e liderado pelo próprio regente do reino, é bem mais padronizado que sua contraparte feudal. *Soldados* podem ser de infantaria (equipados com espadas e escudos ou alabardas), besteiros ou cavalaria. A unidade básica é a *companhia*, que consiste de aproximadamente 100 soldados, *guardiães* (soldados veteranos) e *sargentos* (subcomandantes). Uma companhia é liderada por um *capitão* — normalmente um cavaleiro, um herói aventureiro que decidiu largar a exploração de masmorras para servir a seu reino ou um sargento que se destacou e foi promovido. O capitão é auxiliado por um ou dois *tenentes* — jovens nobres em treinamento para se tornarem capitães. Normalmente, companhias possuem apoio mágico, mas isso nem sempre acontece. Uma companhia típica tem 1d6–2 conjuradores a seu dispor, entre magos (normalmente ex-alunos da Academia Arcana) e clérigos (normalmente de Khalmyr, Lena ou Valkaria). Conjuradores gozam de grande respeito nas fileiras, e são considerados equivalentes a tenentes na hierarquia.

Dez companhias formam uma flâmula, *liderada* por um *mestre de campo* — ou nobre como um barão ou conde, ou um capitão promovido. Quatro flâmulas formam um *escudo*, a maior divisão do exército de Deheon, liderado por um *condestável* (ou *condestablessa*) — um alto nobre, como um duque (ou mesmo um membro da família real), ou um mestre de campo promovido. O exército de Deheon possui cinco escudos. Quatro deles são responsáveis pelos pontos cardeais, enquanto o quinto guarda a capital. Assim, há o escudo do oeste, que guarnece o reino-capital de investidas do Império de Tauron; o escudo do leste, a postos para partir em auxílio dos reinos aliados Bielefeld e Wynlla; o escudo do sul, preparado para um inevitável embate contra a Aliança Negra; o escudo do norte, sempre vigilante contra Yuden; e o escudo da Deusa, que protege Valkaria.

Como dito acima, o exército é liderado pelo próprio regente de Deheon. Porém, em casos em que ele não possa liderar (por doença ou ausência, por exemplo), um condestável ou outro nobre de alta estirpe pode ser apontado como *marechal do reino*, com autoridade suprema sobre todos os militares.

Comandante

Desde o desaparecimento da Rainha Shivara, o posto de comandante do Exército Real de Deheon foi assumido pelo **Arquiduque Marechal *Sir* Bradwen Lança Dourada (humano, Nobre 7/Cavaleiro 10, LB).** Os membros da família Lança Dourada têm lutado desde a Grande Batalha, e *Sir* Bradwen honra essa ascendência. Um homem de estirpe e valor, confortável tanto em salões da nobreza quanto em acampamentos militares, *Sir* Bradwen possui ombros largos e postura altiva. Está na casa dos 70 anos, fato percebível apenas pelo grisalho de seu vistoso bigode. Em campo, luta a cavalo, trajando uma armadura magnífica e a lança pela qual sua família é conhecida — uma arma mágica com mais de mil anos. *Conhecimento (estratégia) +26.*



A milícia de Valkaria

Além dos exércitos feudal e profissional, Deheon ainda possui uma terceira força relevante: a milícia de Valkaria. Guardas de cidades estão contabilizadas nos números do exército feudal de seu respectivo reino. A milícia da capital, entretanto, é uma exceção, pois responde à própria cidade e a sua estrutura urbana, não a nenhum senhor de terras. Em outras palavras, os números na ficha militar de Deheon levam em conta os guardas de todas as cidades do reino, com *exceção* de Valkaria.

A milícia da capital é descrita em detalhes no suplemento *Valkaria: Cidade sob a Deusa*. Para propósitos da guerra, basta saber que ela conta com aproximadamente 8 mil patrulheiros (ND 1, poderio total 8.000) e 1.200 investigadores (ND 4, poderio total 19.200). A milícia completa, portanto, possui poderio 27.200 — o equivalente a alguns pequenos reinos!

Guardião de Deheon: pelo Reinado, por Valkaria e pela liberdade!

Ficha militar de Deheon

Exército feudal

Tropas	Quantidade	ND	Poderio
Camponeses	215.000	1/3	71.667
Guardas	40.000	1	40.000
Cavaleiros	2.000	5	50.000
Tropas especiais	1.000	7	49.000
Total	**258.000**	—	**210.667**

Exército profissional

Tropas	Quantidade	ND	Poderio
Soldados	14.525	1	14.525
Guardiões	2.200	2	8.800
Sargentos	875	3	7.875
Tenentes	230	3	2.070
Conjuradores	247	5	6.175
Capitães	175	5	4.375
Mestres de campo	18	8	1.152
Condestável	5	13	845
Marechal do reino	1	17	289
Total	**18.276**	—	**46.106**

Milícia de Valkaria

Tropas	Quantidade	ND	Poderio
Patrulheiros	8.000	1	8.000
Investigadores	1.200	4	19.200
Total	**9.200**	—	**27.200**

Total

Tropas	Quantidade	ND	Poderio
Variadas	285.476	—	283.973

Hierarquia do Exército Real de Deheon

Contingente máximo:
5 escudos, 20 flâmulas e 200 companhias (21.426 pessoas)

Contingente atual:
5 escudos, 18 flâmulas e 175 companhias (18.276 pessoas)

Exército Real | *Arquiduque Marechal Sir Bradwen Lança Dourada (humano, Nobre 7/Cavaleiro 10, LB)*

Escudo do Norte
Lorde Condestável Erik Raluvar (qareen, Nobre 3/Feiticeiro 4/ Guerreiro Mágico 6, LB)

Escudo do Leste
Lady Condestablessa Adlya Liamenor (meia-elfa, Swashbuckler 7/Capitã do Reinado 5, NB)

Escudo da Deusa
Lady Condestablessa Dama Edrika Ravas (humana, Cavaleira 13, LB)

Escudo do Sul
Lorde Condestável Bertin Dodinas (halfling, Guerreiro 5/ Franco-Atirador 8, NB)

Escudo do Oeste
Lady Condestablessa Tallarinka (anã, Guerreira Colosso 14, LB)

1º Flâmula
Mestre de Campo

2º Flâmula
Mestre de Campo

3º Flâmula
Mestre de Campo

4º Flâmula
Mestre de Campo

Uma flâmula consiste de 10 companhias (embora nem todas operem em capacidade máxima). É nomeada de acordo com seu número e o escudo a qual pertence. Assim, temos a 1ª Flamula do Norte, a 3º Flâmula da Deusa e assim por diante.

1º Companhia *Capitão*
2º Cia. *Capitão*
3º Cia. *Capitão*
4º Cia. *Capitão*
5º Cia. *Capitão*
6º Cia. *Capitão*
7º Cia. *Capitão*
8º Cia. *Capitão*
9º Cia. *Capitão*
10º Companhia *Capitão*

A companhia é a organização básica do exército. Possui por volta de 100 homens e mulheres, distribuídos da seguinte forma: 1 capitão, 1 ou 2 tenentes, 4 a 6 sargentos, 8 a 12 guardiões e de 80 a 85 soldados.

Além disso, companhias normalmente possuem um clérigo e um mago, mas isso pode variar — algumas companhias não possuem nenhum conjurador, enquanto outras chegam a possuir quatro.

Uma companhia é nomeada pelo seu número, seguido pela sua flâmula e por fim pelo seu escudo. Assim, temos a 1º Companhia da 1ª Flâmula do Norte, a 8º Companhia da 3ª Flâmula do Oeste e assim por diante.

Bielefeld

O Reino dos Cavaleiros possui um exército feudal típico, fortalecido pela Ordem da Luz.

Tropas

Como qualquer reino com um exército feudal, as tropas de Bielefeld consistem de guardas e cavaleiros. Graças à cultura do reino, que dá grande valor às virtudes da cavalaria e aos dogmas de Khalmyr, Deus da Justiça, Bielefeld tem mais cavaleiros do que seria esperado pela sua população.

Além da grande quantidade de cavaleiros que servem a um nobre em seu feudo, Bielefeld também conta com a Ordem da Luz, a maior e mais distinta ordem de cavalaria de Arton. Muitos consideram os cavaleiros da Luz os maiores heróis do Reinado. Já outros sustentam que a ordem está decadente, e que seus membros hoje são mais efetivos em intrigas palacianas do que em campos de batalhas. Decadente ou não, poucas unidades militares de Arton podem resistir a uma investida montada de cavaleiros da Luz.

Comandante

Rei Khilliar Janz (humano, Cavaleiro 6, LB). Khilliar assumiu o trono de Bielefeld após a morte de seu pai, assassinado pelo infame pirata Espinha no início da Guerra Artoniana. Um jovem cavaleiro, enfrentou o terrível Cavaleiro Risonho em seu primeiro torneio, alguns anos atrás, e saiu cego da disputa. Apesar de ter acesso a curandeiros e clérigos, Khilliar nunca procurou se curar. É um devoto fervoroso de Khalmyr, e acredita que será um monarca mais justo se não puder julgar as pessoas pela aparência. Apesar de inexperiente, o rei não é tolo, e abriria mão do comando do exército em prol de *Sir* Alenn Toren, o Alto Comandante da Ordem da Luz e um guerreiro e líder muito mais experiente do que ele próprio. *Conhecimento (estratégia) +11.*

Cavaleiro de Bielefeld: pela justiça e pela honra!

E o Exército do Reinado?

Criado por *Lady* Shivara Sharpblade para combater a Tormenta, o Exército do Reinado é uma força militar composta por soldados dos diversos reinos da coalizão. Deveria ser um fator determinante na Guerra Artoniana, mas sua influência no conflito é quase nula. O fato é que, desde sua criação, o Exército do Reinado nunca esteve tão enfraquecido. Três fatores contribuem para isso.

Primeiro, o desaparecimento da Rainha-Imperatriz. A existência do Exército do Reinado dependia de um grande esforço político — as nações preferem manter suas tropas dentro de suas próprias fronteiras do que cedê-las para batalhas longínquas. A única pessoa capaz desse esforço era a própria Shivara e, sem ela, muitas nações recolheram suas tropas.

Segundo, quando a Guerra Artoniana começou, muitos soldados deserdaram para lutar por seus reinos.

Terceiro, alguns oficiais inescrupulosos se aproveitaram do caos para lucrar, transformando suas unidades em companhias mercenárias ou mesmo em bandos de saqueadores.

As poucas guarnições do Exército do Reinado ainda ativas são aquelas formadas por soldados fiéis aos ideais de Shivara. Justamente por isso, se manterão vigilantes contra a Tormenta, e não se envolverão nas disputas da Aliança do Reinado e do Triângulo Autocrático. Essas guarnições podem acolher refugiados e proteger vilas indefesas, mas não irão efetivamente atacar nenhum lado.

Ficha Militar de Bielefeld

Tropas	Quantidade	ND	Poderio
Camponeses	27.000	1/3	9.000
Guardas	6.480	1	6.480
Cavaleiros	1.620	5	40.500
Cavaleiros da Luz	1.100	8	70.400
Total	**36.200**	—	**126.380**

Namalkah

O Reino dos Cavalos é a terceira maior potência militar do Reinado, atrás apenas de Deheon e Yuden. Seu exército feudal é rústico e pouco organizado, mas compensa essas falhas com a bravura de seus guerreiros.

Tropas

Namalkah é um reino grande, mas com população relativamente pequena. Por conta disso, a nobreza é menos numerosa aqui do que em outras nações, e organizada de forma mais simples — a estrutura nobiliárquica típica, com seus barões, condes e duques, não existe no Reino dos Cavalos. Em vez disso, todos os nobres são chamados de *estancieiros*, e o único requisito para ser considerado da nobreza é ser dono de uma grande extensão de terra. Os guerreiros jurados dos estancieiros, conhecidos como *ginetes*, lutam montados. Entretanto, ao contrário dos cavaleiros de outras nações, confiam mais em velocidade e agilidade do que em equipamento pesado. Vestem couro ou, no máximo, cota de malha, e empunham lanças, azagaias e arcos. Abaixo dos ginetes estão os *peões* — servos que trabalham a terra e, quando a necessidade surge, lutam a pé. O equipamento dos peões é simples e rústico, normalmente adaptado de ferramentas agrícolas.

Nas vastas planícies do reino, a maior parte do povo não é composta nem de nobres nem de seus servos, mas sim de *homens e mulheres livres* — pequenos fazendeiros donos de suas próprias terras, que não servem a nenhum senhor, embora ainda sejam leais a Namalkah enquanto nação. Esses homens e mulheres livres combatem como cavalaria leve, sendo muito mais temíveis do que fazendeiros de outros reinos. A falta de hierarquia dentro do povo faz com que seja mais difícil erguer o exército, mas também faz com que cada combatente individual seja mais valoroso. Afinal, são pessoas que lutam pelas suas próprias terras, não pelas de um senhor.

Comandante

Xavier Nash (humano, Ranger 9/Ginete de Namalkah 5, NB). Sob a fachada de um velho tropeiro, com a pele curtida pelo sol e grandes bigodes cinzentos, esconde-se um guerreiro sábio e astuto. Homem de confiança do regente de Namalkah, Rei Borandir Silloherom, Xavier já lutou ao lado de Sir Orion Drake contra a própria Tormenta. Não teve medo naquela batalha, e não terá em nenhuma outra na qual se envolva. *Conhecimento (estratégia) +19.*

Ficha Militar de Namalkah

Tropas	Quantidade	ND	Poderio
Peões	11.600	1	11.600
Ginetes	2.900	6	104.400
Homens livres	72.500	1	72.500
Total	**87.000**	—	**188.500**

Ginete de Namalkah: pela liberdade e glória!

Wynlla

Uma nação pequena, mas rica, Wynlla é um caso peculiar no Reinado. Seus nobres não têm nenhuma obrigação feudal de fornecer tropas para a defesa do reino. Em vez disso, pagam impostos ao conselho de magos que governa a nação. O conselho, por sua vez, usa o dinheiro para manter um exército diminuto, mas eficaz.

Tropas

O Reino da Magia tem um dos menores exércitos do Reinado. Mas ele está longe de ser fraco! A base do exército são os *magos de batalha*, arcanistas especializados em magias ofensivas e de impacto em área — ou seja, especialmente eficazes contra tropas.

Ainda mais impressionantes que os magos são os *golens* de Wynlla. Máquinas de combate de bronze e ferro, os construtos nunca se acovardam, nunca se cansam e nunca sentem dor. São a tropa de choque do Reino da Magia, e uma das forças mais temíveis de Arton. Felizmente para os outros reinos, o custo exorbitante de cada golem faz com que poucos existam.

Além dos magos e golens, as cidades de Wynlla são protegidas por *guardas urbanos*. São bem-equipados, mas não especialmente valentes ou talentosos. Além disso, são uma força policial, não militar — são treinados para lutar em becos contra bandidos, não em campo aberto contra soldados. Ainda assim, estão prontos para auxiliar as tropas mais poderosas do reino, e a defender as muralhas de suas cidades em caso de uma invasão.

Comandante

Mydrede Dur-Vergiht (humana, Evocadora 15, N). Ex-maga de batalha e atual membra do Conselho de Magos que governa Wynlla, Mydrede é uma mulher negra e madura. Normalmente usa vestidos longos, mas as vestes rebuscadas não escondem sua força. A maga é confiante, exala poder e seus olhos relampejam — literalmente. Mydrede comanda o exército de Wynlla com perspicácia e experiência, e está disposta a tudo para proteger o Reino da Magia e o modo de vida de seu povo. *Conhecimento (estratégia) +25.*

Na próxima edição, a conclusão da matéria, com informações sobre os reinos inimigos, detalhes dos fronts da guerra, a posição de figuras importantes e ganchos de aventuras.

GUILHERME DEI SVALDI

Ficha Militar de Wynlla

Tropas	Quantidade	ND	Poderio
Guardas urbanos	400	1	400
Magos de batalha	400	6	14.400
Golens de bronze	200	7	9.800
Golens de ferro	75	13	12.675
Total	**1.075**	—	**37.275**

IMPÉRIO DE JADE

功閑

O caminho digno ou a liberdade irresponsável?

JAMBÔ

ARMAZÉM DAS MARAVILHAS

Esta mini-aventura está disponível para uso em RPGs de fantasia medieval — *Dragon Age, Dungeons & Dragons, Tormenta RPG* e outros sistemas que comportem o gênero.

É uma estrutura de história simplificada, sem regras, para ser expandida e adaptada conforme o seu grupo. *Armazém das Maravilhas* pode ser jogada como aventura avulsa ou como parte de uma campanha.

Clientes ocultos

Tudo começa quando o grupo é convidado à torre de uma jovem maga para discutir certa proposta de emprego. Chegando lá, descobre-se que a tarefa é atípica para aventureiros: quer contratá-los para atuar como clientes ocultos na loja de itens mágicos em que é proprietária, chamada Armazém das Maravilhas. A maga explica que adquiriu a loja há algum tempo, mas o estabelecimento tem rendido menos lucro que o esperado. Ela provê o grupo com moedas equivalente ao tesouro que receberiam ao final de uma aventura, mas são moedas especiais! Foram cunhadas pela própria maga e só podem ser utilizadas para comprar na loja. O que pede em troca é que o grupo vá sem se identificar ao local, faça compras por lá e depois relate sua experiência. Caso ajudem a maga a entender o que está errado na loja e a aprimorar o negócio, receberão pagamento adicional.

Antes de se despedir, a maga pede mais um favor: entrega ao grupo uma espada mágica flamejante. Quer que falem com o gerente da loja enquanto estão lá e tentem trocar a espada por outro tipo de produto. Se conseguirem, ficam com o produto que escolheram.

A lojinha

O Armazém das Maravilhas está num lugar de fácil acesso na cidade mais próxima, ao lado de uma praça pequena. A loja possui um espaço amplo e vende todo tipo de bugiganga e item mágico. Caso itens mágicos sejam raros no mundo de campanha utilizado, ressalte o quão atípica a loja é. Ela está dividida e em três seções devidamente sinalizadas: Armas & Armaduras, Poções Mágicas e Bazar & Balcão, onde fica o gerente. Deixe os jogadores explorarem cada seção e peça testes de percepção ou alguma habilidade relevante enquanto eles fazem as compras. Sempre que forem bem sucedidos, anote que marcaram um ponto. Se ao falar com a maga tiverem feito pelo menos quatro pontos, terão ajudado a encontrar o que há de errado com a loja e receberão a recompensa adicional. **Dica:** *prepare com antecedência listas dos itens mágicos vendidos em cada seção da loja, com preços e pequenas descrições para cada um! Livros de regras costumam elencar os mais comuns.*

Armas & Armaduras

Seção mais frequentada da loja, na ala direita. Um velhinho simpático, mas de aparência cansada, chamado Grinnble, está lustrando armaduras. Personagens que sejam bem sucedidos num teste de Percepção (ou que entendam de metalurgia) notam que as armaduras estão brilhando e bem posicionadas, mas também que isso deve exigir muito tempo de Grinnble. Além disso, Grinnble sabe falar apenas o básico sobre alguns equipamentos e não é capaz de dar muitos detalhes (revelar os benefícios que cada um concede em termos de regras).

Poções Mágicas

Seção menos frequentada, na ala esquerda. As poções estão organizadas e bem expostas. Não há atendente. É preciso tocar uma sineta, que faz com que Grinnble venha até esse lado da loja para atender! Ele fala com entusiasmo sobre cada poção e pode dar detalhes específicos do que cada uma faz. Existem três testes que podem ser pedidos e cada um revela algo: 1) Grinnble parece gostar do trabalho, mas está sobrecarregado de tarefas, 2) Ele não consegue atender clientes nas duas alas da loja simultaneamente, 3) Isso facilita que clientes roubem poções pequenas e fáceis de esconder.

Bazar & Balcão

O bazar vende acessórios e badulaques e fica no caminho para o balcão de pagamento. É onde supostamente fica o gerente, o meio-elfo Dallas, mas ele não está lá. Será preciso chamá-lo ou fazer algum barulho para que apareça, saindo de um pequeno alçapão no teto — seu escritório. Dallas é carismático e disponível. Ouve tudo o que os personagens têm a dizer, tenta atendê-los o melhor possível e está sempre sorrindo. Sorri até demais. Um teste bem sucedido revela o óbvio: apesar da fachada sorridente, Dallas está exausto (e odeia ter que atender o balcão!)

No balcão é possível realizar a troca da espada flamejante. Dallas finge analisá-la, diz sem pensar muito no assunto que é bastante procurada por aventureiros e pergunta qual produto querem em troca dela. Ele aceita trocá-la por qualquer produto da loja, sem negociar. Se a troca for feita, anote um ponto extra para o grupo.

A espada amaldiçoada

Desnecessário dizer, a espada flamejante dada pela maga não era uma simples espada mágica. Estava amaldiçoada. Era habitada por um demônio, fantasma ou qualquer outro monstro fantástico adequado como desafio ao grupo. Caso a troca tenha sido realizada, a criatura sai da espada, para a surpresa de Dallas, e ataca os personagens! Caso o grupo tenha preferido guardar a espada para si, o monstro sai da espada em outra ocasião e irá atacá-los num momento oportuno.

Trato feito

Se os personagens fizeram pelo menos quatro pontos e relatam tudo que viram para a maga, receberão o pagamento extra em moedas que podem ser gastas em qualquer lugar. Dallas é responsabilizado caso a troca da espada tenha sido feita, e demitido, a menos que alguém interceda por ele. Isso faz com que seja transferido para o setor de Armas & Armaduras (enquanto Grinnble, para sua felicidade, ficará encarregado apenas do setor de Poções Mágicas). De qualquer maneira, há agora uma vaga de gerente disponível, que é oferecida a um dos personagens. O pagamento é bom e pontual, mas o cargo significa se aposentar da vida de aventureiro.

Se algum jogador pensa em fazer uma ficha nova, tornar-se o novo gerente do Armazém das Maravilhas pode ser um desfecho digno para seu personagem!

DAVIDE DI BENEDETTO

PEQUENAS AVENTURAS

CHEFE DE FASE

O verdadeiro e mais conhecido mito brasileiro e suas variantes, para *3D&T* e *Tormenta RPG*!

TRAVESSURAS DE SACI

CHEFE DE FASE

Muita gente conhece a figura do saci a partir do risonho personagem do Sítio do Picapau Amarelo. Provavelmente, cabe pontuar, pela versão da TV, e não na obra escrita por Monteiro Lobato no começo do século passado e que entra em domínio público a partir de 2019.

Outros ainda podem tê-lo conhecido a partir de atividades escolares, quando o duende perneta normalmente acaba virando mais um "protetor da natureza" e toda a riqueza do seu mito é ignorada. Mas esse não é o saci que o povo conhece, que habita o imaginário popular e persiste tanto na roça quanto na cidade, o saci muito mais controverso e por isso mesmo, fascinante.

Primeiro de tudo é válido pontuar que não existe apenas um saci. Existem vários, incontáveis até, e que partilham algumas características em comum. A maioria dos sacis possui uma perna só (à esquerda, à direita ou no centro), mas existem alguns poucos que possuem duas. Apenas os de uma perna só, por outro lado, se locomovem em redemoinhos e podem invocar os poderes dos ventos. Todos assoviam, e são atraídos por assovios. Também não dispensam o cachimbo, e por isso frequentemente abordam pessoas para pedir fumo. Aquele que atende seu pedido terá o saci como protetor. Do contrário, será perseguido por ele.

Os sacis são negros, variando a tonalidade de acordo com o seu tipo. A cor da pele não é necessariamente como a de um ser humano, podendo ter texturas lembrando carapaças, madeira ou carvão. Existem narrativas sobre um saci indígena, o Yasy Yateré, mas este é um duende loiro, branco como a lua — sua mãe — e que compartilha muito pouco com o saci brasileiro além do nome, enquadrando-se em outra espécie mítica.

Mas o que todo saci possui, e jamais abrirá mão, é seu gorro. Herança europeia do colonizador, o capuz vermelho tem sido desde a antiguidade um objeto ligado à liberdade. Dizem que os escravos romanos, quando libertos, ostentavam o gorro vermelho como índice de seu status. O objeto de poder foi apropriado ao longo da história por diversas revoluções que buscavam a liberdade: da Francesa à Guerra Civil Americana. Quem observa as pinturas de Jean-Baptiste Debret no Brasil colônia também verá diversos exemplos de negros com a carapuça.

Não podemos esquecer também que ela é utilizada por duendes, gnomos, trasgos e fradinhos da mão furada do folclore português. Como seres da natureza, são intrinsecamente livres e por isso donos de barretes vermelhos. Tirar o gorro de um saci, como de qualquer outro duende, é restringi-lo de sua verdadeira magia, e ele fará de tudo para recuperá-la.

É possível fazer tratos com o saci. O acordo pode ser estabelecido de duas maneiras: à força, o que invariavelmente levará à vingança do saci, ou de bom grado. Os tratos feitos contra sua vontade normalmente envolvem sua captura por peneira, lançada sob o redemoinho, e seu encerramento em uma garrafa com rolha riscada em cruz tampando o gargalo. Para sair, ele aceitará firmar um trato, mas saiba que não vai ficar nem um pouco feliz se conseguir se soltar.

O saci sempre cumpre o que promete — o que se precisa é atenção nas entrelinhas da tal promessa. Por outro lado, ele vai exigir o mesmo comprometimento da palavra. Quem descumprir, sofrerá castigos terríveis. Para agradá-lo, é possível usar fumo de rolo, amoras do mato, angu e cachaça. Para afastá-lo, alho, cruzes e capim santo. Saci também não cruza, por conta própria, água corrente e sempre precisará de um caroneiro. Podem mudar livremente de tamanho, e alguns até mesmo de forma. Há sacis que imitam perfeitamente outras vozes, e aqueles que se limitam ao gargalhar.

Seria um equívoco pensar no saci como um ser demoníaco, embora ele também não seja necessariamente bom. Podemos ver isso ao observar uma das origens do seu nome. Dizem que Çaa-cy Perereg seria o termo na lingua Tupi para "Olho mal saltitante", não referente a maldade mas àquele que "enxerga mal". Sem olhos aptos para discernir caminhos, as fronteiras ficam borradas. Não há certo e errado. A tendência do saci é pela bagunça, e por isso muitas vezes acaba mirando figuras de poder e autoridade para ridicularizá-las (e as vezes enlouquecê-las). Saci é um mito do caos, que sopra ventos de mudança.

Outra origem para seu nome é onomatopeica, uma referência ao canto das aves que recebem o nome de Saci no Brasil. Mais especificamente o Peixe-Frito Pavonino e a Matinta Pereira. É por isso que, ao serem repetidos de ouvido, vão surgindo versões de saci com variações silábicas: pererê, sererê, taperê, e assim por diante.

Abaixo você conhecerá alguns sacis, mas sinta-se livre para criar quantos quiser.

O Sítio do Picapau Amarelo: aqui o saci é camarada

Saci Sererê

O primeiro saci registrado, em 1859 num artigo do jornal Correio Paulistano. Dizia ser um duende negro de uma perna só, com pé bifurcado e cheiro de enxofre. Entretanto, por meio de seus poderes ilusórios, é capaz de assumir várias formas e usa deste expediente para circular entre os humanos. Amante de bebida e do jogo, está sempre procurando alguém para apostar.

Quando triste, sua forma preferida é a de um pássaro pardacento que vive pelos cantos cantando seu lamúrio: saci-sererê minha perna dói como o quê! Dizem que aquele que escuta o choro do pássaro é tomado por um azar crônico que dura sete dias.

3D&T 7N

F0, H3, R1, A0, PdF0; 5 PVs, 15 PMs

Vantagens: Magia Elemental, Magia Irresistível 1, PMs Extras.

Desvantagens: Fetiche (gorro), Modelo Especial.

Magias: Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Detecção de Magia, Força Mágica, Ilusão, Ilusão Avançada, Pequenos Desejos, Proteção Mágica, Transformação em Outro, mais 7 PEs em magias à escolha do mestre.

Lamúrio do saci. Quem ouve o saci transformado em pássaro cantar deve fazer um teste de Resistência -1 ou ficará sob efeito de uma Maldição leve (-1 em todos os testes) durante uma semana.

Redemoinho. O saci pode usar o feitiço Corpo Elemental (ar) como uma habilidade natural, gastando apenas metade dos PMs normalmente necessários.

Tesouros: gorro do saci (2 PEs). O personagem que pegar o gorro do saci pode forçá-lo a fazer um pacto em troca do seu retorno. Ao seu comando, o saci aparecerá para ajudar o personagem apenas uma vez, conjurando uma de suas magias conhecidas.

• *Saci na garrafa (5 PEs)*. O personagem capturou o saci e o prendeu em uma garrafa. Ele pode soltá-lo para conseguir a sua ajuda por uma cena inteira. Sacis em garrafas também podem ser trocados, negociados e comercializados em mercados ilegais. Um teste de perícia adequado pode dar ao personagem até 50% a mais do que a quantidade de PEs usadas para adquiri-lo.

Tormenta RPG ND 3

Espírito 6, Médio, Caótico e Neutro

Iniciativa +14

Sentidos: Percepção +13, visão no escuro.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 42.

Resistências: Fort +8, Ref +10, Von +9.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +7 (1d4+4).

Habilidades: For 12, Des 20, Con 16, Int 16, Sab 18, Car 16.

Perícias: Adestrar Animais +12, Conhecimento (natureza) +12. Enganação +19, Intuição +13.

Disfarce Ilusório (M): o saci sererê pode lançar essa magia (CD 14) como uma habilidade natural, sem limite de usos.

Impostor: até três vezes por dia, o saci sererê pode substituir qualquer teste de perícia por um teste de Enganação.

Lamúrio do Saci: aquele que ouve o canto do saci sererê transformado em pássaro (uma ação livre) deve passar em um teste de Vontade (CD 20), ou terá um redutor de -2 em CA, jogadas de ataque, testes de resistência e perícia durante os próximos sete dias. A penalidade não é cumulativa.

Redemoinho: com uma ação de movimento, o saci pode converter-se em um pequeno redemoinho. Nesta forma ele possui deslocamento 24m, é imune a ataques físicos e não é afetado por terreno difícil. O redemoinho dura 2d4 rodadas, e então o saci deve esperar 1d4 rodadas antes de poder se transformar novamente.

Tesouro: nenhum.

Saci Pererê

O mais famoso dos sacis, tem sua origem remetendo diretamente ao período da escravidão brasileira. Várias versões dizem sobre os motivos de ter perdido a perna. Em uma delas conta-se que era um escravo que jogava muito bem capoeira, e por isso o fazendeiro mandou cortar-lhe a perna. Assim não teria mais do que se vangloriar. Ao morrer, encantou-se em saci. Este saci é dos mais anárquicos, espalhando uma aura de caos que azeda o leite, queima a comida e, pior de tudo, bagunça o wifi.

3D&T 9N

F0, H4, R2, A0, PdF0; 10 PVs, 20 PMs

Vantagens: Aceleração, Magia Elemental, Magia Irresistível 1, PMs Extras.

Desvantagens: Fetiche (gorro), Interferência, Interferência Mágica, Modelo Especial.

Magias: Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Detecção de Magia, Força Mágica, Pequenos Desejos, Proteção Mágica, mais 10 PEs em magias à escolha do mestre.

Aura de caos. ao redor do saci pererê, nada funciona como devia — o leite azeda, a comida queima, engenhocas enguiçam... Na sua presença, todas as rolagens de dados são invertidas: o que vale é o valor de baixo do dado, não o de cima. O saci pode, no entanto, ligar e desligar a sua aura de caos com uma ação livre.

Redemoinho. O saci pode usar o feitiço Corpo Elemental (ar) como uma habilidade natural, gastando apenas metade dos PMs normalmente necessários.

Tesouros: gorro do saci (2 PEs). O personagem que pegar o gorro do saci pode forçá-lo a fazer um pacto em troca do seu retorno. Ao seu comando, o saci aparecerá para ajudar o personagem apenas uma vez, conjurando uma de suas magias conhecidas.

• *Saci na garrafa (5 PEs).* O personagem capturou o saci e o prendeu em uma garrafa. Ele pode soltá-lo para conseguir a sua ajuda por uma cena inteira. Sacis em garrafas também podem ser trocados, negociados e comercializados em mercados ilegais. Um teste de perícia adequado pode dar ao personagem até 50% a mais do que a quantidade de PEs usadas para adquiri-lo.

Tormenta RPG ND 5

Espírito 10, Médio, Caótico e Neutro

Iniciativa +18

Sentidos: Percepção +17, visão no escuro.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 70.

Resistências: Fort +10, Ref +15, Von +11.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +12 (1d4+7)

Habilidades: For 14, Des 20, Con 16, Int 22, Sab 18, Car 18.

Perícias: Acrobacia +18, Adestrar Animais +17, Diplomacia +17, Conhecimento (religião) +19, Conhecimento (natureza) +19, Enganação +21, Intuição +21, Ladinagem +18.

Aura de Caos: ao redor do saci pererê, nada funciona como devia — o leite azeda, a comida queima, engenhocas enguiçam... Em um raio de 18m ao redor dele, todos os resultados de dados — testes, jogadas, dano de armas, rolagens de cura, etc. — são invertidos: o que vale é o valor de baixo do dado, não o de cima. O saci pode ligar e desligar a sua aura de caos com uma ação livre.

Impostor: até quatro vezes por dia, o saci pererê pode substituir qualquer teste de perícia por um teste de Enganação.

Redemoinho: com uma ação de movimento, o saci pode converter-se em um pequeno redemoinho. Nesta forma ele possui deslocamento 24m, é imune a ataques físicos e não é afetado por terreno difícil. O redemoinho dura 2d4 rodadas, e então o saci deve esperar 1d4 rodadas antes de poder se transformar novamente.

Tesouro: nenhum.

Saci Taterê

Duende sedutor, difere dos outros sacis por gostar de andar nu em sua forma original e ostentar uma barbicha de bode. Possui poderes ilusórios e de dominação que utiliza para atrair homens e mulheres pelos quais se interessa para a mata. Tem cor de formiga e dizem que seu beijo enlouquece qualquer ser humano.

3D&T 12N

F0, H3, R2, A0, PdF0; 10 PVs, 20 PMs

Vantagens: Elementalista (espírito), Magia Elemental, Magia Irresistível 2, Manipulação, PMs Extras.

Desvantagens: Fetiche (gorro), Modelo Especial.

Magias: Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, O Canto da Sereia, Detecção de Magia, Força Mágica, Ilusão, Ilusão Avançada, Pequenos Desejos, Proteção Mágica, Transformação em Outro, mais 6 PEs em magias à escolha do mestre.

Beijo. O saci taterê pode usar a magia A Loucura de Atavus como uma habilidade natural, mantendo o custo normal em PMs.

Redemoinho. O saci pode usar o feitiço Corpo Elemental (ar) como uma habilidade natural, gastando apenas metade dos PMs normalmente necessários.

Tesouros: o gorro do saci (2 PEs). O personagem que pegar o gorro do saci pode forçá-lo a fazer um pacto em troca do seu retorno. Ao seu comando, o saci aparecerá para ajudar o personagem apenas uma vez, conjurando uma de suas magias conhecidas.

• ***Saci na garrafa (5 PEs).*** O personagem capturou o saci e o prendeu em uma garrafa. Ele pode soltá-lo para conseguir a sua ajuda por uma cena inteira. Sacis em garrafas também podem ser trocados, negociados e comercializados em mercados ilegais. Um teste de perícia adequado pode dar ao personagem até 50% a mais do que a quantidade de PEs usadas para adquiri-lo.

Fraquezas dos sacis

Todos os sacis possuem algumas fraquezas em comum: são repelidos por alho, símbolos sagrados e capim santo. Ao encontrar uma dessas coisas, devem fazer um teste de Resistência -1 ou Fortitude (CD 20) para não virarem as costas e irem imediatamente na direção contrária. Além disso, jamais cruzam água corrente por conta própria (mas podem fazê-lo se forem levados por alguém).

Utilizando deste conhecimento, é possível prender um saci em um recipiente, como uma garrafa. Isso só pode ser feito se ele estiver na forma de redemoinho. Para tanto, é preciso restringir o vento usando algum objeto com emblema sagrado, desde uma peneira de cruzeta, com uma cruz trançada por dentro, a um escudo com símbolo divino. Jogar um rosário no redemoinho, especialmente os feitos de capim santo, também aprisionam o redemoinho. A garrafa ou recipiente onde o saci será preso deve ser colocada dentro do espaço de constrição, fazendo com que o duende busque nela o único refúgio.

Realizar a artimanha, em *Tormenta RPG*, é um teste estendido simples, resistido por testes de Intuição do saci. São necessários três sucessos para capturar o saci. A cada falha, no entanto, ele fica mais desconfiado, recebendo um bônus de +2 nos próximos testes de Intuição. Perícias adequadas para a sequência incluem Conhecimento (para saber o que fazer), Enganação (para guiar o saci), Intuição (para se antecipar aos movimentos do saci) e Percepção (para perceber a sua aproximação e lançar a garrafa).

Em *3D&T*, as regras de testes estendidos estão no ***Manual do Defensor***. São necessários três sucessos em testes Médios, mas a cada falha o saci fica desconfiado, impondo um redutor de -1 aos testes seguintes. Caso tenham sucesso na artimanha, recebem o tesouro saci na garrafa sem precisar gastar PEs. O grupo também pode barganhar com o saci para libertá-lo em troca de algum outro favor.

Um saci preso tentará barganhar com aquele que o prendeu, oferecendo algum favor sobrenatural em troca da sua liberdade. Também pode ser negociado e vendido em mercados ilegais.

Tormenta RPG — ND 6

Espírito 12, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +17

Sentidos: Percepção +18, visão no escuro.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 96.

Resistências: Fort +12, Ref +12, Von +15.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +13 (1d4+7)

Habilidades: For 12, Des 14, Con 18, Int 18, Sab 16, Car 24.

Perícias: Acrobacia +17, Adestrar Animais +22, Conhecimento (natureza) +19, Diplomacia +26, Enganação +26, Intuição +18.

Beijo: o beijo do saci taterê é um ataque de toque, que exige do alvo um teste de Vontade (CD 22) para não sofrer 2d4 pontos de dano de Sabedoria.

Ilusões (M): O saci taterê pode lançar a magia *imagem menor* (CD 19) sem limite de usos. Com alguma concentração, ele pode lançar *imagem maior* (CD 20), até três vezes ao dia.

Impostor: até sete vezes por dia, o saci taterê pode substituir qualquer teste de perícia por um teste de Enganação.

Redemoinho: com uma ação de movimento, o saci pode converter-se em um pequeno redemoinho. Nesta forma ele possui deslocamento 18m, é imune a ataques físicos e não é afetado por terreno difícil. O redemoinho dura 2d4 rodadas, e então o saci deve esperar 1d4 rodadas antes de poder se transformar novamente.

Sedutor (M): o saci taterê pode lançar a magia *enfeitiçar pessoa* (CD 18) sem limite de usos. Aqueles que passarem no teste de resistência, no entanto, ficam imunes a essa habilidade por um dia. Ele também pode lançar *sugestão* (CD 20), até três vezes por dia.

Tesouro: nenhum.

Sacy

Por padrão o saci não é maligno, mas este cruza a linha. É o saci que inspirou a capa de *Saci Pererê — Resultado de um Inquérito*, de Monteiro Lobato. Um monstro de quase dois metros de altura, ostenta um corpo peludo, chifres de carneiro, orelhas de morcego e dentes pontiagudos.

Anda sempre com um pedaço de pau, que usa para surrar humanos e animais que cruzam seu caminho. Persegue pessoas a esmo e diverte-se com todo o processo, antes de matá-las.

3D&T — 13N

F3 (esmagamento), H3, R3, A2, PdF0; 25 PVs,15 PMs

Vantagens: Ataque Especial (F+2, Poderoso; 2PMs), PVs Extras.

Desvantagens: Modelo Especial.

Redemoinho. O sacy pode usar o feitiço Corpo Elemental (ar) como uma habilidade natural, gastando apenas metade dos PMs normalmente necessários.

Tesouro: gorro do sacy (3 PEs). O personagem que pegar o gorro do sacy pode forçá-lo a fazer um pacto em troca do seu retorno. Ao seu comando, o sacy aparecerá para ajudar o personagem apenas uma vez.

• *Sacy na garrafa (10 PEs).* o personagem capturou o sacy e o prendeu em uma garrafa. Ele pode soltá-lo para conseguir a sua ajuda por uma cena inteira. Sacys em garrafas também podem ser trocados e comercializados em mercados ilegais. Um teste de perícia adequado pode dar ao personagem até 50% a mais do que a quantidade de PEs usadas para adquiri-lo.

Tormenta RPG — ND 11

Espírito 16, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +21

Sentidos: Percepção +22, visão no escuro.

Classe de Armadura: 28.

Pontos de Vida: 176.

Resistências: Fort +16, Ref +12, Von +13.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: chifres +21 (1d6+13) ou clava Grande +20 (1d8+18).

Habilidades: For 20, Des 14, Con 22, Int 14, Sab 16, Car 12.

Perícias: Atletismo +24, Acrobacia +21,. Enganação +20, Intimidação +24, Intuição +22.

Ataque Poderoso: se escolher receber um redutor de –2 na jogada de ataque, o sacy pode aumentar em +4 o seu dano.

Redemoinho: com uma ação de movimento, o sacy pode converter-se em um pequeno redemoinho. Nesta forma ele possui deslocamento 18m, é imune a ataques físicos e não é afetado por terreno difícil. O redemoinho dura 2d4 rodadas, e então o sacy deve esperar 1d4 rodadas antes de poder se transformar novamente.

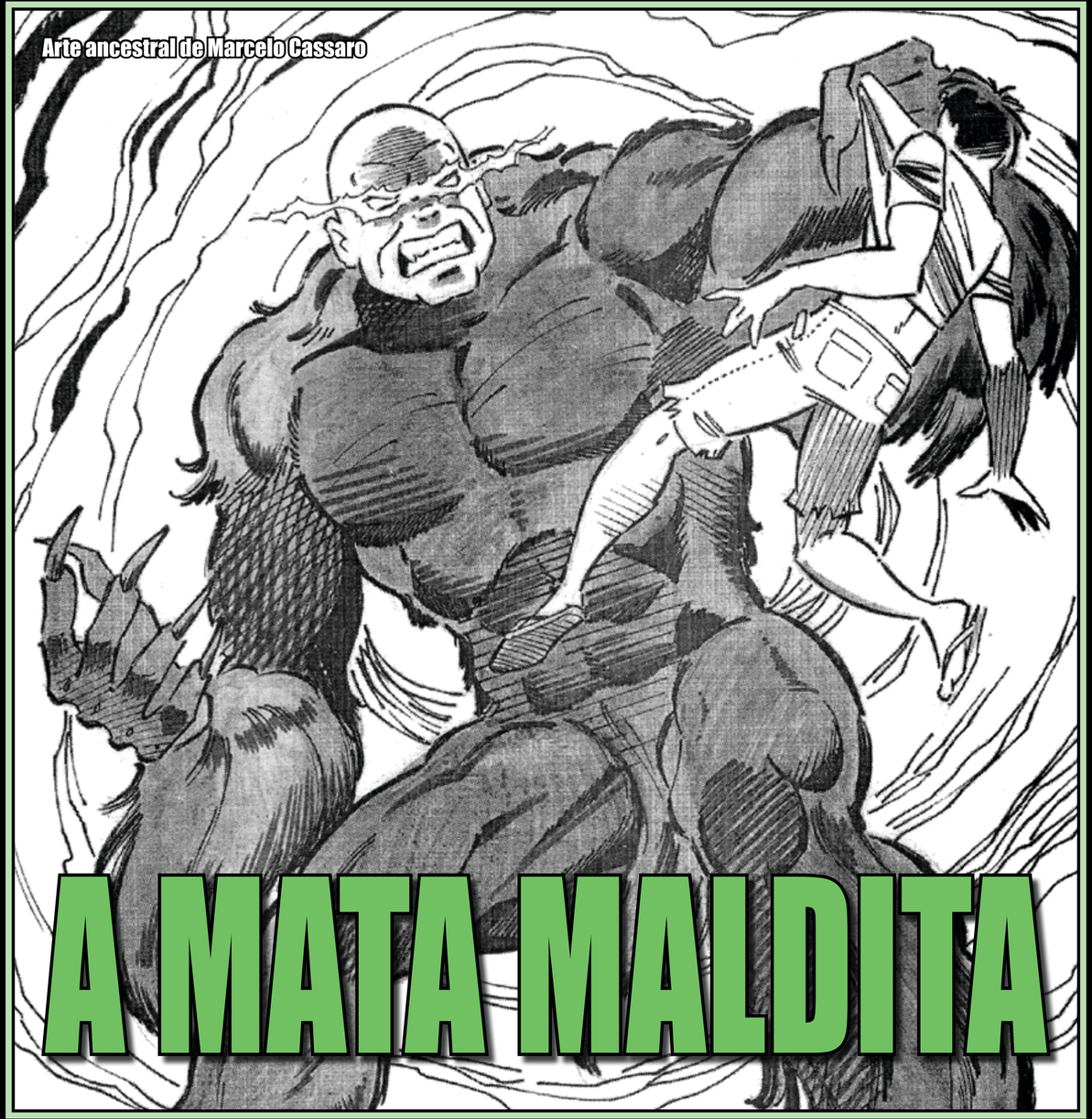
Separar Aprimorado: o sacy recebe +4 em manobras de separar e causa dano dobrado contra objetos.

Trespassar: quando o sacy derruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo, ele pode realizar outro ataque imediatamente contra uma criatura adjacente, uma vez por rodada.

Tesouro: nenhum.

ANDRIOLLI COSTA
folclorista e colecionador de sacis

BRUNO SCHLATTER
3D&Tista e tormentista



Arte ancestral de Marcelo Cassaro

A MATA MALDITA

TESOUROS ANCESTRAIS

O ano era 1994. A revista, *Dragão Brasil* 1, ainda chamada *Dragon* naquela época (a mudança de nome veio apenas na edição #3, com a chegada ao Brasil da *Dragon Magazine* americana). Suas matérias mais famosas foram Mestre Arsenal — sim, ELE apareceu pela primeira vez aqui — e as Bioarmaduras. Mas *A Mata Maldita* também marcou época, muito por ser uma aventura focada em resolução de problemas ao invés de combates. Também era excelente para jogadores iniciantes!

Nesta *Tesouros Ancestrais*, mantivemos a maior parte do texto original. Porém, ao invés de atrelar a aventura a um sistema específico, preferimos deixar indicações mais amplas, com alguns exemplos pontuais envolvendo sistemas mais simples e de fácil absorção por jogadores novatos, como *3D&T Alpha*, *FATE Acelerado* e *Savage Worlds*. Essa aventura é bastante indicada para iniciantes por ser menos focada em combates — que em muitos casos podem assustar ou parecer complicadas.

Jogadores iniciantes muitas vezes se queixam das regras de combate presentes na maioria dos RPGs, muito complicadas e cheias de minúcias: dependendo do sistema, uma única batalha pode tomar quase metade do tempo disponível para toda a aventura.

A Mata Maldita é uma aventura sem combates, onde o sucesso dependerá muito mais de inteligência e esperteza do que de jogadas de dados. Mesmo o inimigo final — o terrível Arapirao — não poderá ser vencido pela força, e sim com esperteza e malícia. Mas pode ser que os jogadores sejam muito impulsivos e queiram sair por aí batendo em tudo o que aparecer. Cabe ao mestre refrear seus ânimos e obriga-los a usar mais cérebro e menos músculos.

A melhor maneira de fazer isso é permitir apenas crianças e adolescentes comuns. Esses personagens devem criados de forma mais simples ou limitada em relação ao sistema escolhido. Por exemplo, em 3D&T Alpha, devem ser pessoas comuns com 4 pontos e até -1 ponto em desvantagens. Em FATE Acelerado, ignore a etapa 6 de "Criando um Personagem em 30 segundos". Em Savage Worlds, os personagens não são Cartas Selvagens, devem ser humanos e devem escolher a complicação Jovem. Poucos jogadores seriam tolos o bastante para entrarem em combates com personagens assim. Além disso, veja ao final do artigo um time de personagens prontos que podem ser utilizados em A Mata Maldita.

O jogo começa quando você entrega aos jogadores suas fichas de personagem — e os assiste torcendo os narizes diante da ideia de representar crianças do interior. Dê um tempo para que se acostumem com a coisa.

No Interior

O cenário é uma das numerosas cidadezinhas no interior do Brasil, onde as crianças ainda brincam nas ruas e as pessoas ainda acreditam em seres encantados. O mestre pode especificar uma cidade (real ou inventada) se quiser, desde que ela contenha os elementos necessários à aventura (uma mata e um rio). O ano recomendado é algo em torno da década de 1980 ou 1990 (nada de celulares e *gadgets*!). Leia isto para os jogadores:

Vocês são um bando de crianças que costuma nadar e pescar no riacho próximo da cidade. O riacho atravessa uma mata que, dizem as lendas, abrigava um refúgio de escravos nos tempos do Brasil colonial.

Ali vive o Tião — um velho negro, tão velho que nasceu ainda escravo. De tanto irem à mata, vocês acabaram ficando muito amigos do velho Tião. Já se acostumaram a visitá-lo em sua cabana de telhado de palha e ouvi-lo contar histórias enquanto dá pitadas no cachimbo.

Certa vez, depois de terminar uma história, Tião avisou-os de que não deveriam estar na mata na noite do dia seguinte. Se fizessem isso, uma terrível maldição recairia sobre vocês.

Mesmo assim, pelo simples prazer em desafiar o proibido, no dia seguinte vocês resolveram brincar na mata e nadar. Divertiram-se tanto que a tarde passou rápido demais, e quando se deram conta já era noite.

Parte 1: Azucrinando o Tião

A aventura começa aqui.

Alerte os jogadores de que os pais de seus personagens ficarão furiosos se eles chegarem tarde em casa (faça ameaças "de época" como "levar chinelada" ou "ajoelhar no milho" por sua própria conta). Eles tentarão sair da mata — mas não conseguirão, não importa o quanto andem. Apesar de conhecerem bem o caminho, os personagens andarão em círculos e voltarão ao riacho — mas pela outra margem, apesar de em nenhum momento terem cruzado o rio. Atravessá-lo a pé neste ponto não é complicado: basta um teste fácil (com bônus, se for o caso) de algo que represente agilidade ou força no sistema escolhido. Quem falhar cairá na água e ficará molhado e com frio por algum tempo, sofrendo penalizações em tudo que fizer.

Deixe que os jogadores continuem tentando achar a saída. Cedo ou tarde alguém terá a ideia de procurar a cabana do velho Tião para pedir ajuda (se ninguém pensar nisso, apenas diga que andaram em círculos até encontrar a cabana).

A porta e a única janela da cabana estarão fechadas. Diga aos jogadores que isso é estranho, pois os garotos nunca viram a cabana do Tião trancada.

Se alguém bater na porta, Tião irá abrir uma fresta na janela, desconfiado. Reconhecendo os garotos, vai escancarar a janela e bronquear com eles. Capriche no sotaque ao interpretar o Tião:

"Mininada safada! Eu num disse procês num vim aqui hoje à noite! Agora ocês tão encrencado! Tão com a mardição da Sinhazinha! Vão-se imbora! Num quero pegá a mardição também!"

Tião estará muito arisco. Não vai deixar em hipótese alguma que os personagens o toquem ou entrem na casa. Se insistirem, isso fará com que ele bata a janela e ameace as crianças com tiros de sal de sua espingarda.

Mas Tião gosta muito das crianças. Se elas pedirem desculpas, ele lhes contará sobre a maldição (sem, no entanto, permitir que entrem na cabana):

"Há muitos ano, nos tempos da escravidão, havia aqui um engenho de escravo. O dono do engenho tinha uma filha que era a coisinha mais bunita deste mundo. Era uma minina doce e de coração bom, que o pai tinha prometido prum moço que ela odiava — mas, mesmo assim, ia ter que casar cum ele.

Nesse engenho tinha também um neguinho muito faceiro e esperto, que, sem querer, conquistou o coração da Sinhazinha. Os dois se encontravam iscondido. Um dia, combinaro de fugí juntos pra um lugar bem longe. Intão eles conseguiro fugir e se iscondero no mato — neste mesmo mato onde ocês tão perdido! Ansim eles vivero por arguns ano, os dois suzinho, mas muito felizes.

Um dia o moço pra quem a Sinhazinha tava prometida descobriu tudo. Ele ficô tiririca! Veio pra cá com um monte de capanga e pegô os dois di surpresa. O menino lutô muito, mas num teve jeito. Ele foi amarrado no tronco, e apanhô tanto que dismaiô di dor.

O moço pegô a Sinhazinha e amarrô a moça do lado de seu amado.

— Ocês vai vê — ele falô. — Ocês vai me pagá por tê feito pôco caso di mim. Aminhã vô acabá com a raça docês!

Durante a noite, quando todo mundo tava drumindo, a Sinhazinha rezô pra Nossa Sinhora. Pidiu pra ela ajudá a livrá os dois daqueles marvado. Nossa Sinhora atendeu o apelo: transformou a Sinhazinha num pássaro e o amado dela num pêxe. O pássaro pegô o pêxe pelo bico e levô até o riacho. Dispois foi até um lugar abandonado e botô um ovo que não quebra nunca. Nesse ovo ficô guardada a alma da Sinhazinha.

No dia seguinte, o moço e os capanga viro que os dois tinha sumido. Revistaro a mata toda e não encontraro ninguém. Quando tentaro sair, não acharo o caminho de vorta. Ficaro vagando pelo mato até morrê".

"Ansim diz a lenda: todo ano, no dia da Sinhazinha e do neguinho, os viajante que andá por essas mata nunca vai incontrá o caminho de volta — até que arguém reúna o casal de novo. Agora o único jeito de ocês vortá pra casa é juntando o ovo e o pêxe. E óia que eu já vi muita gente perdida aqui que nunca cunsiguiu achá a saída."

Tião não sabe mais nada sobre o ovo e o peixe, mas, mesmo com medo da maldição, ainda poderá dar uma ajuda às crianças — se prometerem ir embora rapidamente.

Tião dá aos garotos uma carapuça vermelha e uma garrafa preta, tampada com uma rolha que leva uma cruz pintada. Ele faz a entrega sem tocar nos personagens, jogando os objetos de longe (faça um teste de habilidade ou similar para verificar se conseguem pegar a garrafa sem deixá-la cair e quebrar). Feito isto, Tião tranca a janela e espera que os garotos cumpram o prometido.

Parte 2: Trato com o Saci

Se olharem a garrafa de perto, as crianças descobrirão que dentro dela há uma criaturinha. Um personagem que faça um teste bem-sucedido de conhecimento, memória ou similar irá reconhecer o Saci Pererê, e poderá falar aos outros sobre ele (se quiser variar, use as informações do Chefe de Fase desta edição!).

Este Saci em específico é um menino negro de uma perna só que veste uma carapuça vermelha e fuma cachimbo. Ele se diverte com coisas pequenas, como amarrar minhocas, dar nó em crina de cavalo, e pedir ou furtar fumo para seu cachimbo. Ele tem o poder de ficar invisível, virar redemoinho, irritar animais selvagens, soltar cheiro de enxofre e quaisquer outras coisas que você queira acrescentar.

O Saci vai continuar bem preso na garrafa até que ela seja quebrada ou a rolha removida (na verdade não é a rolha que prende o Saci, e sim a cruz pintada nela). Além disso, ele não tem poderes sem sua carapuça mágica. Quem estiver de posse dela terá controle total sobre o Saci.

Fora da garrafa, o Saci fará qualquer coisa para receber sua carapuça de volta. Poderá ajudar os personagens, mas exigindo que o libertem antes. Dirá que a floresta é perigosa à noite e que eles não sobreviverão sem sua ajuda. Na verdade o Saci ajudará os garotos mesmo sem a carapuça — mas não sem muita insistência.

Se lhe perguntarem sobre a maldição, o Saci dirá:

"O ovo está com o Arapirao, um monstro peludo que vive em uma caverna. Ele ataca todos que tentam pegar o ovo. Não pode ser ferido e nem morto, porque já está morto. O único que sabe como destruir o Arapirao é o Espírito da Floresta. Talvez ele ajude... e talvez não!"

O Saci ensinará às crianças a chamar pelo Espírito da Floresta, mas vai aproveitar para zombar deles. Ele pode inventar rituais absurdos e desnecessários, como tirar toda a roupa, plantar bananeira, comer minhocas e outras coisas nojentas e humilhantes — mas nunca irá sugerir coisas perigosas ou que possam machucar seriamente as crianças. Jogadores também podem tentar testes de intuição, percepção ou similares para notar a troça.

Parte 3: O Espírito... de Porco!

Depois de muita zoeira, o Saci finalmente revelará como executar o ritual que invoca o Espírito da Floresta. Basta queimar algumas ervas e entoar um cântico pedindo sua ajuda.

O Espírito aparecerá na forma de um enorme porco-do-mato. Sua aparência não é nem um pouco cordial, assim como sua atitude:

"O que vocês, crianças humanas, desejam comigo? Por que me fazem perder o tempo precioso de que preciso para sanar o mal que vocês causam à floresta?"

Como pode-se notar, o Espírito está furioso com a destruição do meio ambiente provocada pelos seres humanos. Nada que os personagens digam ou façam poderá acalmá-lo até que ele faça o que pretende fazer.

Os personagens sentirão algo estranho em seus corpos, e perceberão que foram transformados em filhotes de porco-do-mato. Eles ouvem um som de trovão e, em seguida, assistem o porco adulto que era sua mãe desabar em uma poça do próprio sangue. Caçadores aparecem por todos os lados e apontam armas. Deixe que tentem fugir, fazendo testes para aumentar a tensão, mas depois faça com que os caçadores matem um a um. Quem for

esperto o bastante para se esconder em um buraco será obrigado a sair quando os caçadores usarem fumaça. Você pode fazer uma caçada rápida, mas quanto mais demorada e agonizante, melhor será transmitida a mensagem do Espírito, e menor será a chance de perceberem a verdade.

Depois de "mortos", os personagens voltarão ao normal e se descobrirão diante do Espírito da Floresta — vivos e ilesos, como se nada tivesse acontecido. O Espírito dirá:

"Muito bem, crianças humanas. Vocês sofreram tanto quanto sofrem aqueles que amo. Agora que vi sua coragem, posso falar com vocês. Digam o que desejam."

Agora o Espírito da Floresta estará um pouco mais aberto a escutar os garotos. Caso não consigam pensar em nenhum motivo para que ele os ajude, o Saci irá intervir a seu favor e convencer o espírito.

O Espírito lhes dirá para seguirem o riacho até onde há um lago e uma cachoeira. Atrás da cachoeira está escondida a cruz que foi colocada no túmulo do Arapirao. Eles devem se aproximar do morto-vivo, rezar e tocá-lo com a cruz. Se conseguirem, o Arapirao voltará ao Reino dos Mortos.

Os personagens conhecem o lago e a cachoeira e não terão dificuldade em chegar lá. Mas não será assim tão fácil: nessa noite, quem se aproxima do lago corre o risco de ser vítima da Iara.

Parte 4: Seduzidos pela Iara

Chegando ao lago, o Saci irá advertir a todos sobre a Iara — uma mulher que vive nas águas, tão linda que basta um olhar para que qualquer um se apaixone e afogue-se nos braços dela.

O lago é raso nas margens e perto da cachoeira. A profundidade só aumenta perto do centro, e apenas ali serão necessários testes de natação ou esportes (com o personagem caindo inconsciente em caso de falha, mas sendo salvo da morte pelos outros ou pelo Saci, se necessário).

Depois de procurar um pouco na cachoeira, os personagens logo encontrarão a gruta e uma velha cruz de madeira carcomida, com pouco mais de 30cm. Deixe-os pensarem que conseguiram, e então...

De repente as águas no centro do lago começam a borbulhar. Da espuma emerge uma mulher, uma mulher tão linda que é muito difícil resistir à visão de seu corpo...

Qualquer personagem que tenha a boa ideia de não olhar diretamente para a Iara não será afetado pelo encantamento. Os outros, entretanto, terão que fazer testes difíceis de força de vontade, perserverança ou resistência a cada rodada ou turno; aqueles que falharem no teste sentirão um impulso irresistível de caminhar na direção da Iara, ignorando o fato de que não podem respirar debaixo d'água.

Personagens encantados só voltarão ao normal se uma certa erva for esfregada em seus olhos. Isto poderá ser descoberto com um teste de memória ou conhecimento, ou pedindo a ajuda do Saci. Se a vítima já estiver dentro da água, testes podem se fazer necessários para conseguir esfregar a erva antes que ela se afogue.

Personagens que não se interessem pela beleza da Iara serão muito mais resistentes ao encantamento, recebendo um farto bônus em seus testes para resistir. Se por um azar todos os personagens ficarem encantados a salvação estará nas mãos do Saci: ele mesmo irá esfregar a erva nos olhos do personagem que o tratou melhor, ou assustar a Iara de alguma forma. Ele aproveitará para fazer chantagem e conseguir sua carapuça de volta, se os personagens ainda não a tiverem devolvido. Mas não irá embora ainda.

Cuide para que todos os personagens escapem, não mate nenhum por enquanto. Há muito perigo adiante, e você terá chances de fazer isso se realmente quiser...

Parte 5: Encarando o Arapirao

Neste momento o Saci deixará o grupo, pois a cruz o incomoda muito. Se os personagens ainda não entregaram sua carapuça, convença-os a fazerem isso agora. Antes de ir, o Saci avisará:

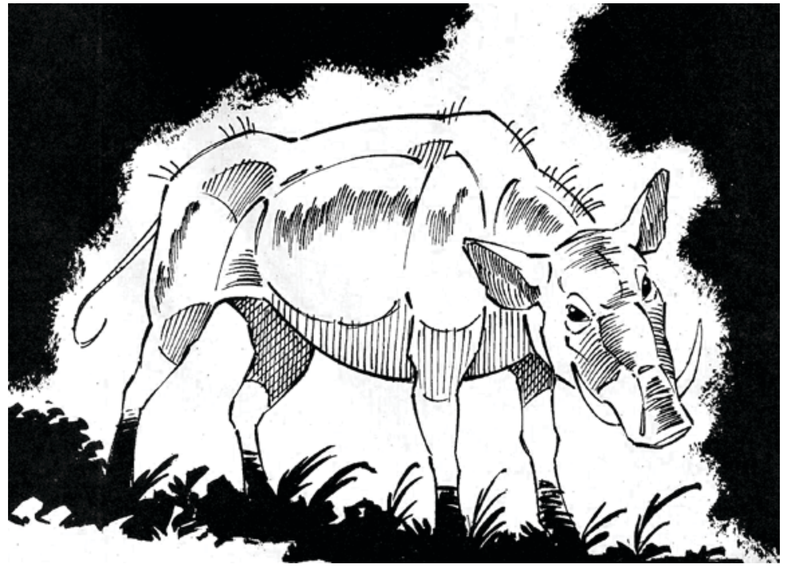
"Não adianta usar a força contra o Arapirao. Usem esperteza, e não o deixem perceber o que pretendem antes de pegá-lo."

O personagem que estiver carregando a cruz saberá, por intuição, onde encontrar o esconderijo do Arapirao. É uma caverna fria e escura, localizada entre as rochas próximas à cachoeira. A caverna está cheia de ossos humanos, restos das antigas vítimas do Arapirao. O ovo está em um ninho no fundo da caverna — mas, para chegar até ele, será preciso passar por você-sabe-quem...

O Arapirao é grande e forte, com quase dois metros e meio de altura. Tem forma humana, mas o corpo é coberto por uma densa pelagem negra — exceto na cabeça. Seus olhos vermelhos desprendem fogo e faíscas. No lado direito do rosto há uma grande cicatriz que pulsa quando ele fica irritado. Qualquer combate direto será inútil, pois o Arapirao só é vulnerável à água benta (e é pouco provável que os personagens tenham alguma...).

O Arapirao sabe falar, mas não é muito esperto. Se os personagens mantiverem a cruz escondida, talvez seja possível enganá-lo e roubar o ovo. Será dureza, pois o morto-vivo não se afastará facilmente do ovo — exceto para chegar à entrada da caverna, fechá-la com uma pedra e depois matar as crianças antes de devorá-las.

Assim que descobrir a cruz, o Arapirao ficará enlouquecido de raiva: segurará o ovo com uma garra enquanto tenta matar as crianças com a outra. Para acabar com ele, um personagem deve tocá-lo com a cruz enquanto reza. Isso será conseguido se o jogador tiver sucesso em um teste simples de destreza ou agilidade e também um teste de memória ou conhecimento para lembrar as palavras corretas. Se tiver feito a oração *antes*, não será obrigado a fazer isso agora! Ninguém precisa recear que o ovo seja quebrado durante o combate: ele é indestrutível, lembra?



Quando atingido pela cruz, o Arapirao irá queimar por uns poucos turnos ou rodadas (não menos que um, não mais que seis) para então virar cinzas. Os personagens terão que sobreviver à sua fúria durante esse tempo. A última coisa que irão ouvir de seus lábios fumegantes será uma frase, fraca e emocionada, dizendo:

"Obrigado por me deixarem descansar..."

Parte 6: O Ovo e o Peixe

De posse do ovo, os personagens já estão prontos para quebrar a maldição. Basta voltar ao riacho e reunir o ovo e o peixe. Para atrair o peixe que carrega o espírito, o ovo deve ser passado na água ou apenas atirado no meio do rio. Qualquer coisa parecida chamará a atenção do peixe.

Assim que o peixe chegar, o ovo se abrirá e dele sairá uma mulher branca, vestida ao estilo colonial. Ao mesmo tempo, o peixe se transformará em um jovem negro com roupas simples. Eles darão as mãos e a mulher dirá:

"Muito obrigado por nos unirem novamente e para sempre. Agora a maldição da mata terminou. Vocês são

Vamos Encarar o Perigo!

Pode acontecer que talvez os jogadores e o mestre não se importem com desafios mais vigorosos, e queiram batalhar um pouco. Se for esse o caso, você pode equipar os personagens com armas um pouquinho melhores — facões e espingardas, por exemplo — e então colocar em seu caminho alguns predadores noturnos das matas brasileiras: cachorros-do-mato, pequenos felinos selvagens, cobras e morcegos. Se quiser tornar as coisas *realmente* difíceis, pode adicionar uma onça pintada!

Não se esqueça que, se os personagens matarem algum animal selvagem, isso irá complicar as coisas para o lado deles quando encontrarem o Espírito da Floresta.

livres para partir, assim como nós."

Os dois se transformarão em luz e irão para o céu. Os personagens que olharem para o alto verão duas estrelas brilhando fortemente uma ao lado da outra.

As crianças então serão encobertas por uma névoa estranha e se sentirão tontas. Quando voltarem a si, descobrirão que já é dia claro. Se alguém morreu ou se feriu durante a aventura, aparecerá totalmente curado como se nada houvesse acontecido.

Agora os personagens poderão encontrar com facilidade o caminho de casa — e seus pais estarão aliviados demais pelo seu retorno para lhes dar uma bronca por quase matá-los de preocupação...

Acabou!

Assim termina *A Mata Maldita*. Se os jogadores mostrarem interesse em voltar a jogar com as crianças do interior, presenteie todos com experiência, avanços ou qualquer que seja a recompensa apropriada no sistema escolhido, para que aprendam coisas novas ou melhorem características já existentes. Seja generoso! Depois desta aventura, eles já podem ser considerados verdadeiros heróis!

Personagens

Zacarias

Um garoto magro com cara engraçada. É gago, mas quer ser cantor.

3D&T Alpha 4N

F0, H1, R1, A0, PdF0, 5 PVs, 5 PMs.

Vantagens: Aparência Inofensiva, Sentidos Especiais (senso de direção, senso de perigo).

Desvantagens: Maldição (gagueira).

Perícias: alpinismo, canto, natação.

Savage Worlds

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d6, Espírito d6, Força d4, Vigor d6

Perícias: Escalar d6, Nadar d8, Perceber d6, Persuadir d4

Carisma +0, **Movimentação** 6, **Aparar** 2, **Resistência** 5

Complicações: Jovem.

Vantagens: Noção do Perigo.

FATE Acelerado

Conceito: ***Garoto Magro com Cara Engraçada***

Dificuldade: ***Cantar Também É Para os Gagos!***

Outro Aspecto: ***Sensível e Sensitivo***

Abordagens: Ágil (+2), **Cuidadoso** (+2), **Esperto** (+1), **Estiloso** (+3), **Poderoso** (+0), **Sorrateiro** (+1)

Renê

Riquinho e fortão, mas não muito rápido. Briguento, mas sempre apanha.

3D&T Alpha 4N

F1 (corte), H0, R1, A0, PdF0, 5 PVs, 5 PMs.

Vantagens: Riqueza.

Desvantagens: Lento.

TESOUROS ANCESTRAIS

Perícias: alpinismo, natação, pesca.

Savage Worlds

Atributos: Agilidade d4, Astúcia d4, Espírito d4, Força d8, Vigor d6

Perícias: Escalar d8, Lutar d4, Nadar d8, Perceber d4, Sobrevivência d6

Carisma +0, **Movimentação** 6, **Aparar** 4, **Resistência** 6

Complicações: Jovem, Leal.

Vantagens: Musculoso, Rico.

FATE Acelerado

Conceito: ***Riquinho Briguento com o Coração no Lugar Certo***

Dificuldade: ***Lerdo de Tudo***

Outro Aspecto: ***Bate Muito Mas Também Sempre Apanha***

Abordagens: Ágil (+1), **Cuidadoso** (+2), **Esperto** (+0), **Estiloso** (+2), **Poderoso** (+3), **Sorrateiro** (+1)

Silva

Cérebro da turma, usa óculos "fundo de garrafa" e coça a cabeça enquanto fala.

3D&T Alpha (4N)

F0, H1, R1, A0, PdF0, 5 PVs, 5 PMs.

Vantagens: Aparência Inofensiva, Genialidade, Intuição.

Desvantagens: Deficiência Física (visão ruim), Pacifismo (Relutante).

Savage Worlds

Atributos: Agilidade d4, Astúcia d8, Espírito d8, Força d4, Vigor d4

Perícias: Jogar d6, Nadar d4, Perceber d8, Persuadir d4, Provocar d4, Rastrear d4, Sobrevivência d4

Carisma +2, **Movimentação** 6, **Aparar** 2, **Resistência** 4

Complicações: Jovem, Olhos Ruins (menor), Pacifista (menor).

Vantagens: Carismático, Impulso.

FATE Acelerado

Conceito: ***Adorável Cérebro da Turma***

Dificuldade: ***Óculos Fundo de Garrafa***

Outro Aspecto: ***Bom Senso e Cautela Conservam Os Dentes***

Abordagens: Ágil (+1), **Cuidadoso** (+2), **Esperto** (+3), **Estiloso** (+2), **Poderoso** (+0), **Sorrateiro** (+1)

Bastião

Sorridente e bem humorado, ao menor sinal de perigo tenta se esconder.

3D&T Alpha 4N

F0, H2, R0, A0, PdF0, 3 PVs, 1 PM.

Vantagens: Vigoroso.

Desvantagens: Covarde.

Perícias: Sobrevivência.

Savage Worlds

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d6, Espírito d4, Força d4, Vigor d6

Perícias: Atirar d4, Escalar d4, Furtividade d8, Nadar d4, Perceber d4, Rastrear d6, Sobrevivência d6

Carisma +0, **Movimentação** 6, **Aparar** 2, **Resistência** 5

Complicações: Cauteloso, Jovem.

Vantagens: Retirada.

FATE Acelerado

Conceito: ***Sorriso No Rosto e Pé na Tábua***

Dificuldade: ***Na Cara Não Tio***

Outro Aspecto: ***Quem Foge Sai Ileso***

Abordagens: Ágil (+2), **Cuidadoso** (+3), **Esperto** (+1), **Estiloso** (+1), **Poderoso** (+0), **Sorrateiro** (+2)

Filó

Bonita e inteligente, também é muito teimosa.

3D&T Alpha 4N

F0, H1, R1, A0, PdF0, 5 PVs, 5 PMs.

Vantagens: Aparência Deslumbrante.

Perícias: folclore, lábia, natação.

Savage Worlds

Atributos: Agilidade d4, Astúcia d8, Espírito d6, Força d4, Vigor d6

Perícias: Conhecimento (Folclore) d8, Manha d4, Nadar d4, Perceber d8, Persuadir d8

Carisma +2, **Movimentação** 6, **Aparar** 2, **Resistência** 5

Complicações: Jovem, São Tomé, Teimoso.

Vantagens: Atraente.

FATE Acelerado

Conceito: ***Gênio Demais É Bom e Ruim***

Dificuldade: ***Ou Do Meu Jeito Ou É Caminho da Roça***

Outro Aspecto: ***Beleza Não É Tudo Mas Ajuda***

Abordagens: Ágil (+1), **Cuidadoso** (+2), **Esperto** (+3), **Estiloso** (+2), **Poderoso** (+1), **Sorrateiro** (+0)

Maria das Graças

Não larga o estilingue, e detesta insetos e répteis.

3D&T Alpha 4N

F0, H1, R0, A0, PdF1 (esmagamento), 1 PV, 1 PM.

Perícias: Sobrevivência.

Savage Worlds

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d6, Espírito d4, Força d4, Vigor d4

Perícias: Arremessar d4, Atirar d6, Escalar d4, Furtividade d6, Nadar d4, Perceber d4, Rastrear d6, Sobrevivência d6

Carisma +0, **Movimentação** 8, **Aparar** 2, **Resistência** 4

Complicações: Jovem.

Vantagens: Ligeiro.

FATE Acelerado

Conceito: ***Meu Estilingue É Minha Vida***

Dificuldade: ***Insetos e Répteis Me Dão Arrepios***

Outro Aspecto: ***Pés Ligeiros Pra Se Esconder***

Abordagens: Ágil (+2), **Cuidadoso** (+2), **Esperto** (+1), **Estiloso** (+0), **Poderoso** (+1), **Sorrateiro** (+3)

ÁLVARO "JAMIL" FREITAS,
sob texto original de GRAHAL

O Nada e o Vazio criaram o mundo de Arton

Mas a rixa entre dois grupos de aventureiros pode ser suficiente para destruí-lo

Disponível em versões física e digital

NERDZ
VENHA PARA UM MUNDO DIFERENTE. O SEU!

JAMBÔ

ANTERIORMENTE, na GUILDA DO MACACO

Esta coluna da *Dragão Brasil* tem como propósito contar o que acontece na Guilda do Macaco, a mesa oficial de *Tormenta*. Todas as terças-feiras, às 20h30, os autores do cenário se reúnem no canal da Twitch ao vivo para jogar RPG, e tudo o que acontece na aventura se reflete na história de Arton.

A *Anteriormente...* resume esses acontecimento para você que ainda não conseguiu ver todos os vídeos, que também se encontram arquivados no ***nosso canal no YouTube***.

A coluna, obviamente, contém spoilers.

Introdução

Arton está em guerra. Os puristas — radicais que querem exterminar todos os não-humanos do mundo — dominaram Yuden e atacaram o resto do Reinado. Sendo Yuden a nação mais militarizada de Arton, o conflito está sendo difícil, mas nossos herois têm se esforçado para impedir o avanço purista. Sim, são eles, nossos herois: Lothar, o paladino da sofrência; Nargom, o pirata fujão; Kadeen, o bardo menino-mágico e Klunc, o ex-bárbaro (agora mago)!

Juntos ele formam a GUILDA DO MACACO.

A Guilda enfrentou batalhões yudenianos várias vezes e recentemente foi até o reino de Wynlla para convencer seus magos a ajudarem na guerra. A missão envolveu enfrentar o assassino Espinha — que Nargom finalmente conseguiu vencer e matar, vingando seu pai de uma vez por todas — e uma viagem ao passado.

Depois de tudo isso, os aventureiros voltaram a Bielefeld, o reino dos cavaleiros, recebendo como último favor dos magos um teletransporte gratuito até a frente de batalha...

Episódio 51 – O grande deus Tibeiros!

A Guilda se encontra na cidade de Roschfallen para uma audiência com o novo rei de Bielefeld.

Khilliar Janz, apesar de ter acesso a curas mágicas, manteve-se cego desde seu acidente numa justa anos atrás, como forma de honrar o deus Khalmyr. Ele pede ao grupo que vá até a corte de Valkaria para convencer os nobres de Deheon a se juntarem na luta contra os puristas. Antes, porém, há um *flashback* do que os herois fizeram antes da aventura.

Kadeen e Klunc não deixaram Wynlla imediatamente, ficando para estudar as consequências da viagem ao passado e aprimorar suas magias. Klunc se focou no estudo intensivo de livros e tomos, enquanto Kadeen, mais gregário, conversou com professores e estudiosos locais. Eles descobriram que há rumores de dissidentes dentro do exército yudeniano, soldados que não seguem a doutrina purista. Nargom partiu numa jornada solitária até a costa, para localizar o navio de seu pai. E Lothar... finalmente voltou ao seu feudo para administrar as terras que lhe foram doadas, onde, entre outras coisas, mandou erguer celeiros e constatou que a moeda local está absurdamente desvalorizada.

De volta do flashback, um sprite aparece voando na sala do rei Khillian. A pequena fada, ferida e debilitada, pede ajuda, falando sobre refugiados não-humanos no Bosque de Fiz-grin ao sul. Estão fugindo de batalhões puristas.

Um rápido dilema, entre atender o pedido de ajuda e não atender, é resolvido quando os herois percebem que o bosque é bem no caminho para Deheon!

Episódio 52 – Esse dragão é fada!

A Guilda chega até o bosque de Fiz-grin, onde sabe que o lendário dragão-fada que dá nome ao local está ajudando aqueles que fogem dos puristas. Vários batalhões inimigos patrulham o bosque e um grupo de soldados rasos é dissuadido de continuar procurando rastros na direção correta pelas palavras de Lothar e Nargom. Um grupo de oficiais de elite chega próximo de desvendar a mentira, mas é engambelado por uma ilusão com a forma do dragão-fada, conjurada por Klunc.

Falando silvestre, o idioma das fadas, o grupo ganha acesso até uma clareira na floresta onde os não-humanos estão abrigados e finalmente encontram Fiz-grin. As tropas puristas estão próximas e é só uma questão de tempo até que a clareira seja encontrada pelos magos de batalha yudenianos.

Fiz-grin diz que pretende ficar para trás e se sacrificar, conjurando uma ilusão poderosa o bastante para ocultar todos os não-humanos, enquanto fogem guiados pelos herois. Lothar, porém, fiel aos preceitos de cavaleiro, resolve ficar e protegê-lo. Ele então comunga com as fadas usando o coração feérico que foi transplantado em seu peito e, para surpresa de todos, consegue atrair para si a presença do mítico Gamo-Rei!

O restante da Guilda parte. Quando batalhões com a presença de um Colosso de Guerra surgem, fica claro que, mesmo com a ajuda do Gamo-Rei, as chances são desiguais e a luta está perdida.

Mas Yuden não contava com a astúcia de Klunc, o Mago.

Transportando todos os refugiados em tempo recorde, através do Plano das Sombras, Klunc e o restante da Guilda voltam bem a tempo de se unir à batalha e, mais uma vez reunidos, os herois confrontam o poderio purista.

Episódio 53 – Ei, você, pegue aquele braço!

Mesmo com toda a Guilda reunida e Lothar usando o Gamo-Rei como montaria, vencer os puristas não é fácil. O comandante é o primeiro a tombar graças ao esforço conjunto do grupo, mas ele demonstra ser muito mais que um simples oponente — carrega consigo o braço mecânico do falecido heroi Arkam, artefato que se tornou espólio dos puristas. A Guilda tenta recuperá-lo em meio ao combate, mas não obtém êxito.

Muitos soldados caem vítimas das fadas e do grupo, mas resta um Colosso de Yuden e, acompanhando a máquina de guerra, magos de combate que se juntaram ao conflito. No fim, com vários puristas abatidos, os herois decidem recuar, despistando o Colosso, que é lento demais para segui-los pela floresta.

Fiz-grin agradece a todos pela ajuda, embora fique desapontado — Hyninn , o deus da trapaça, havia prometido transformá-lo num dragão de verdade caso conseguisse a façanha de enganar mil herois. Faltavam apenas quatro, mas dessa vez ele preferiu deixar sua missão de lado por algo maior. Lothar oferece uma alternativa: explica a Fiz-grin que oficiais puristas são considerados herois por seu próprio povo e convence o dragão fada a pregar peças neles, no lugar de grupos de aventureiros.

Admirado com a perspectiva de poder realizar o seu sonho e enganar o deus da trapaça com suas próprias palavras, Fiz-grin desaparece, mal sendo capaz de esconder sua felicidade.

Episódio 54 – Os nobres debatem, a guilda bate!

A Guilda chega a Valkaria, capital de Deheon. A guerra ainda não tomou o reino, mas o clima de tensão é tangível. Graças ao seu prestígio o grupo consegue uma audiência no palácio real e se reúne com o pequeno conselho.

Apesar do discurso furibundo de Lothar e de presenciar os horrores da guerra através da magia ilusória de Klunc, o conselho hesita em agir na ausência da rainha-imperatriz e a votação para decidir o que fazer é adiada para o dia seguinte.

Nargom descobre em meio a clérigos copistas presentes à reunião que o Lorde Arquiduque Marechal Sir Bradwyn, comandante de tropa do Reinado, foi proibido de se juntar a reunião, devido aos ditames de uma lei antiga. Lothar visita a oficina conhecida como Metais do Baixote e encomenda réplicas de uma máscara usada pelos tripulantes dos Colossos de Yuden — com elas pretende imunizar o grupo em confrontos futuros contra as máquinas de guerra e seus gases tóxicos.

O grupo vai até a torre onde Sir Bradwyn está sendo mantido, mas falha ao tentar enganar o clérigo anão que está de vigia. Lothar consegue adentrar a sala e falar com Bradwyn, mas os guardas da torre ativam um construto mágico que ganha vida e ataca os herois da Guilda.

Fiz-grin, o Trapaceiro ND 10

Fiz-grin é uma lenda antiga de Bielefeld. Parece ser um dragonete (ou dragão-fada, ou fada-dragão, como também são conhecidos). Como outros membros de sua espécie ele lembra um dragão minúsculo com asas multicoloridas de borboleta.

Curiosamente, os desenhos em cada uma das asas formam um número de três dígitos. Esse número muda a cada encontro. Uma cantiga para crianças parece explicar o fato. Um dia, há muitos anos, Fiz-grin pediu ao deus Hyninn para ser transformado num dragão verdadeiro. O deus da trapaça propôs um jogo: caso Fiz-grin consiga pregar uma peça em mil herois, seu desejo será atendido. Assim, os números em suas asas decrescem sempre que o dragonete consegue enganar, trapacear ou iludir aventureiros.

Apesar de tudo, Fiz-Grin não é maligno, apenas brincalhão. Ele sabe realizar uma grande quantidade de mágicas, com muito talento, especialmente magia ilusória e de invisibilidade. Depois de marcar mais um ponto em sua contagem, em geral ele estará disposto a ajudar grupos de aventureiros como puder.

Espírito 15, Pequeno, Caótico e Neutro

Iniciativa +22

Sentidos: Percepção +21, *detectar magia*, visão no escuro, (especial: Fiz-grin sabe de tudo que acontece em seu bosque, sem necessidade de testes)

Classe de Armadura: 25.

Pontos de Vida: 120.

Resistências: Fort +10, Ref +13, Von +12, imunidade a paralisia e sono, redução de dano 10/adamante, resistência a magia +4.

Deslocamento: voo 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 garras +18 (1d4+7) e mordida +18 (1d3+7).

Habilidades: For 10, Des 19, Con 12, Int 18, Sab 16, Car 20.

Perícias: Conhecimento (*Arcano*) +22, Diplomacia +23, Enganação +23, Identificar Magia +22, Intuição +21, Ladinagem +22.

Baforada Iridescente: como uma ação padrão,o trapaceiro Fiz-grin pode soprar pó iridescente num cone de 6m. Todas as criaturas na área sofrem os efeitos das magias *leque cromático* (Von CD 20 anula) e *fogo das fadas*. Uma vez utilizada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Detectar Magia: Fiz-grin está permanentemente sob o efeito *detectar magia*. Este efeito não pode ser dissipado.

Rei das Ilusões: Fiz-grin pode conjurar qualquer magia de ilusão existente, sem custo, uma vez ao dia para cada magia (CD 20+nível da magia). Ele pode aumentar a duração de qualquer magia de ilusão indefinidamente, enquanto mantiver sua concentração (fazer isso, deixa-o imediatamente fatigado).

Roubar Magias: uma vez por rodada, como uma reação, Fiz-Grin pode "roubar" uma magia lançada sobre uma criatura a até 6m, ou que esteja afetando uma criatura a até 6m. Por exemplo, um clérigo lança *curar ferimentos leves* sobre um guerreiro que esta a até 6m de Fiz-Grin. Fiz-Grin "rouba" a magia, sendo curado no lugar do guerreiro. No caso de uma magia não instantânea, a duração da magia continua do ponto que parou. Por exemplo, se Fiz-grin roubar uma magia *piscar* (duração de um minuto, ou 10 rodadas) 3 rodadas depois de ser lançada, a magia durará mais 7 rodadas. Se roubar uma magia com duração de concentração, deve ele mesmo mantê-la.

Tesouro: padrão.

DAVIDE DI BENEDETTO

DOIS MUNDOS À BEIRA DE UM CONFLITO. UM PLANETA MORTO.
UM SEGREDO QUE MUDARÁ UM IMPÉRIO ESPACIAL PARA SEMPRE.

DISPONÍVEL EM VERSÃO FÍSICA E DIGITAL!

JAMBÔ

NERDZ
VENHA PARA UM MUNDO DIFERENTE. O SEU!

AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adriano Cleber Tume
Adriano De Oliveira Santos Ayub
Aggeu Luna
Airton Luiz Tulio Júnior
Alan De França Santana
Albano Francisco Schmidt
Alberto M. Ticianelli
Aldrin Cristhiam Manzano
Aleksander Sanandres
Alessandra Rodrigues Cotta Domingos
Alex Myller Duarte Lima
Alex Ricardo Parolin
Alex Saraiva Mamedes
Alexandre Ferreira Da Silveira
Alexandre Ferreira Soares
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Straube
Alexsandro Alves
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allan Oliveira
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Amadeus De Melo Cavalcanti
Amauri Matos De Jesus
Ana Lucia Lieuthier
Anderson Guerra
André Barth
Andre Carpenter
André Felipe Menezes Dos Santos
André Luís
André Luiz Noronha Baracho
André P. Bogéa
André Peres
André Taira
André Tepedino
André Vieira
Andre Zanki Cordenonsi
Andrei Gabriel Correa
Antonio Lucas Da Silva Loureiro
Arthur De Andrade Arend
Artino Filho
Artur Augusto Bracher Capute
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Baptista
Augusto Santos
Breno Muinhos
Bruno Alves Carvalho
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Cobbi Silva
Bruno Da Silva Assis
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno Della Ripa Rodrigues Assis
Bruno Eron
Bruno Henrique Cardoso
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Lopes Hoffmann
Bruno Matoso
Bruno Meneghetti
Bruno Parolini
Bruno Sakai Costa
Bruno Stoy Locatelli
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Andrade
Caio Cruz
Caio Henrique Bellini De Mello
Caio Santos
Calvin Semião
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos “Meio-Elfo” Netto
Carlos Leandro Gomes Batista
Carlos Ogawa Colontonio
Carlyle Santin Sguassabia
Celso Esvandir Guero Filho
Celso Guedes De Jesus
Cesar Augusto Sabatino
Christopher Kastensmidt
Christopher Pavan
Clayton Varela
Clécio Matheus Weirich
Cleiton Chaves
Cristiane Weber
Cristiano Lopes De Freitas
Cristiano Lopes Lima
Dalton Souza
Dan Cruz
Daniel Baz Dos Santos
Daniel Poleti
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Danilo Bensi Diogo
Danilo Carlos Martins

Danilo De Oliveira Carvalho
Danyel Pablo Batista Muniz
Dartagnan Quadros
Davi Roberto Limeira
Davidson Guilherme Goncalves Dos Santos Borba
Daxiomar Dill
Demian Machado
Denilson Belo Coelho
Denis G Santana
Dennys Laubé
Dheyrdre Machado
Diego Barboza
Diego Bernardo Chumah
Diego Goncalves
Diego Martins
Diego Meneses
Diego Oliveira Souza
Diego Torralbo
Diogo Kawer De Lima Carneiro
Diogo Monteiro Gouveia
Diogo Peres Dos Santos
Douglas D Correa
Douglas Marques
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Dutra Santana Longo
Eddie Junior
Edilazio Luiz
Edinho Gouvea
Édipo Égas Marques
Edoardo Riemer
Eduardo Luciano Camolez
Eduardo Mendes Marcucci
Eduardo Tavares Machado
Eduardo Távora
Eliel Junior
Elton Rigotto Genari
Elvis Hanuman
Emanuel Guilherme
Emanuel Mineda Carneiro
Emily S. Matias
Enzo Scarpatti
Eric M. Souza
Ericki Haras
Erimar Lopes
Fabiano Fernandes Dos Santos
Fabiano Forte Martins Cordeiro
Fabiano Martins Caetano
Fabiano Pasqualotto Soares
Fabiano Raiser Dias Bexiga
Fabiano Souza Miguel
Fabio Caetano De Souza
Fábio Dutra Leite
Fábio Marques
Fabio Melo
Fabio Piazzaroli Longobardi
Fabio Rezende
Fabio Soares
Fábio Vasquez Pereira
Fabio Vaz
Fabricio Maciel
Felipe Côrtes
Felipe Feitosa De Oliveira
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Oliveira
Fellipe Da Silva
Fellipe De Paula Campos
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando Do Nascimento
Fernando Duarte Silva
Fernando Henrique
Fernando Junior
Fernando Picolotto
Fernando Sanches
Fernando Takao
Fernando Wecker
Filipe “Angelus” Ragazzi
Filipe Itagiba
Filipe Wilbert
Filippe Spósito
Fillipe Cesar Oliveira Da Silva
Francisco Sedrez Warmling
Francisco Yago Aguiar Sobreira
Frank Wallace
Frederico De Faria E Silva
Gabriel Arthur Militzer
Gabriel Baptista
Gabriel Carbonelli Do Couto
Gabriel De Assis Maria Pedro
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Pacheco Da Silva
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Sabino
Gilmar Alves De Oliveira
Gio Mota
Gisele Sena Bertolazo
Giuliano Bortolassi
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme Duarte Rodrigues
Guilherme Furtado
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Luiz Klug
Guilherme Nascimento
Guilherme Rogerio Barbosa
Guilherme Sassaki
Guilherme Spindola
Guilherme Strejewitsch Oliveira
Guilherme Tamamoto
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Cassiano Peres
Gustavo Creutzberg
Gustavo De Brito Perandré
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Maiorini
Gustavo Martinez
Gustavo Nobre Wotikoski
Haniel Ferreira
Harley Lucas Gonçalves
Hebert J
Helder Poubel

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Henrique Rangel
Henrique Rodrigues
Henrique Tunes De Morais
Heristhon Max Moreira Libânio
Hernani Ilek
Hiromi Honda
Hugo “Sr. X” Rosa
Hugo Jacauna
Humberto Meale
Igor Araujo
Ígor Henrique Scheer
Inácio Fëanor
Iran Eduardo
Italo Machado Piva
Ives Bernardelli De Mattos
Jackson Luís Agostinho
Jean Blaskoski
Jeferson Cardoso
Jeferson Da Rosa
João Manoel Pereira
João Paulo Silva
João Pedro Dos S. Thomé
João Tessuto
João Trindade
Jonatan Guesser
Jonatas Monteiro Fernandes
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jones Dos Santos Vieira
Jorge Gomez
Jorge Junior
Jorge Monteiro Pedrosa
Jorge Vieira
Jose Barbosa Santiago Junior
José Felipe Ayres Pereira Filho
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
Joseph Oliveira
Josevan Silva
Juliano Cataldo
Juliano De Miranda
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Júlio N. S. Filho
Kaede Kisaragi
Kássio José Lara De Rezende
Kaue Amaral Monteiro
Kellisson Felipe
Kelvin Pirolla
Kelvin Vieira
Larissa Guilger
Leandro Bitencourt
Leandro Candeia Fiamenghi
Leandro Moreira
Leandro Teixeira De Moura
Léo Cunha
Leonardo Arcuri Florencio
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Gasparotto
Leonardo Menzani Silva
Leonardo Neves
Lex Bastos
Lincoln Ruteski Dos Santos
Luan Arrais Pereira
Lucas Arruda
Lucas Augusto Gonzaga
Lucas Koga Genovez
Lucas Paganine
Lucas Pineda
Lucas Sampaio Magalhães
Lucas Silva Borne
Luciano Portella Rodovalho
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Guilherme B G Ruas
Luiz Cláudio
Luiz Dias
Luiz Edmundo Janini
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Otávio Gouvêa
Luiz Paulo De Lima
Luiz Tiago Balbi Finkel
Lutero Cardoso Strege
Lyonn Jarrie
Manoel Mozzer
Marcel Pinheiro
Marcello Corsi Janota De Carvalho
Marcelo Barandela Abio
Marcelo Duarte Machado
Marcelo Guimaraes De Morais Silva
Marcelo Massahiko Miyoshi
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Oho
Marcelo Pereira Dos Santos Marinho
Marcelo Seara Mendonça
Márcia Regina Pereira (Mushi-Chan)

Marcio Dias
Márcio Homem
Marcio Vilas Boas Pereira Junior
Marco Maron De Freitas
Marcos Santos
Marcus Schubert
Mariana Silva Guimarães Ferreira
Mario Felipe Rinaldi
Marlon Ricardo
Mateus
Mateus Fuzzato
Mateus Guida
Matheus Estevão De Souza
Matheus Hobit
Matheus José Ferreira Carvalho
Matheus Panda
Matos Cr
Mauricio Bomfim
Maurício Da Fonte Filho
Mauricio Michel Klagenberg
Maurício Silva Araujo
Mauro Araújo Gontijo
Max Caldas
Max Pattacini
Mayra Farias Silva
Mike Ewerton Alves Jorge
Mitelus Morion
Murilo Vieira Guidoni
Nando Machado
Narciso Dos Santos Filho
Nathan Motta Arocha
Neilson Soares Cabral
Nicholas Ataide Minora
Nicholas Doula Ribeiro
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nill Chesther Nunes De Azevedo
Odmir Fortes
Patrick Zanon
Paulo C. Holanda
Paulo Cesar Nunes Mindicello
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Henrique Vidal Cervi
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Roberto Montovani Filho
Paulo Torrozo
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro Henrique Cocola Fernandes
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Ferraz
Pedro Henrique Rosa
Pedro Lunaris
Pedro Marques Telles De Souza
Pedro Moniz Canto
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Netto
Pedro Rafahel Lobato
Pedro Teixeira Cardoso
Péricles Vianna Migliorini
Peter Pantoja
Peterson Lopes
Philippe Pittigliani Magnus
Phillipe Ferreira De Lyra
Pitterson Marcus De Paula Reis
Rafael Artur
Rafael Augusto Da Rocha Rosa
Rafael Bezerra Vieira
Rafael Blotta
Rafael Carneiro Vasques
Rafael Cascardo Campos
Rafael Cmb
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael De Oliveira Lima
Rafael Germano Pereira
Rafael Guedes Da Silva
Rafael Lichy
Rafael Lima
Rafael Nicoletti
Rafael Panczinski De Oliveira
Rafael Sangoi
Rafael Silva
Rafael Souza Oliveira
Raffael Lima
Ramon Aranha Da Cruz
Rannyere Xavier
Raphael Everton Gonçalves Da Silva
Raphael Galimbertti
Raphael Martins Bohrer Zullo
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Raul Vinicius Cecilio
Régis Fernando Bender Puppo
Renan Jacquet
Renan Nicastri Ivo
Renan Souza
Renato Da Cunha Silva
Renato De Faria Cavalheiro
Renato Motta
Ricardo Batista
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Richard Pinto
Richard Sassoon
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robinson Moreira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Robson F. Vilela
Rodolfo Caravana
Rodrigo Aguera
Rodrigo Amaral Pantoja
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Camilo
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo Fantucci
Rodrigo Marques
Rodrigo Montecchio
Roger Guidi
Rogério Fabiano Dos Passos
Ronald Guerra
Samuel Cardoso Santiago Junior
Sandro Da Silva Cavalheiro
Sasukerdg Mendes
Sávio Souza
Seuraul
Shur Stephano
Sidnei Gomes De Oliveira Filho
Silvio Oliveira De Jesus Junior
Sócrates Moura Santos Júnior
Soren Francis
Stéfano Andrade De Souza
Sulleman Silva Martiniano
Tales De Azevedo E Vasconcellos
Tales Pereira
Talles Magalhães
Thales Campelo
Thales Coletti Gagliardi
Theógenes Rocha
Thiago Costa
Thiago Destri Cabral
Thiago Dias
Thiago Donadel
Thiago Mello
Thiago Nicolas Szoke
Thiago Ozório
Thiago Pacheco
Thiago Rodrigues De Souza
Thiago Ruis
Thiago Tavares Corrêa
Tiago Alexandrino
Tiago Alves Araujo
Tiago Cubas
Tiago Ferreira
Tiago Misael De Jesus Martins
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Moura
Tiago Rafael Vieira
Tom Azevedo
Uelerson Canto
Valdo Nóbrega
Valmir Matias Dos Santos
Vanilo Alexandre
Vauderag “Shaka” Junior
Vicente Fonseca
Victor De Paula Brandão Aguiar
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo Simões Santos
Vinícius Brazil
Vinicius Dinofre
Vinicius Feltz De Faria
Vinícius Ferreira
Vinicius Gomes Alfama
Vinicius Magalhaes Cunha
Vinicius Mattos
Vinicius Souza Gonçalves
Vitor Faccio
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Vitto Giancristoforo Dos Santos
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Rodero Junior
Wallison Viana De Carvalho
Wanderson Teixeira Barbosa
Wefferson David De Souza Silva
Wesley Francisco Da Silva
Wilkson Belem Monteiro
William Rodrigues Costa
Willian Viana Neves
Yara Badia
Yargo Reis
Ygor Vieira
Yuri Brandão
Yuri Nóbrega

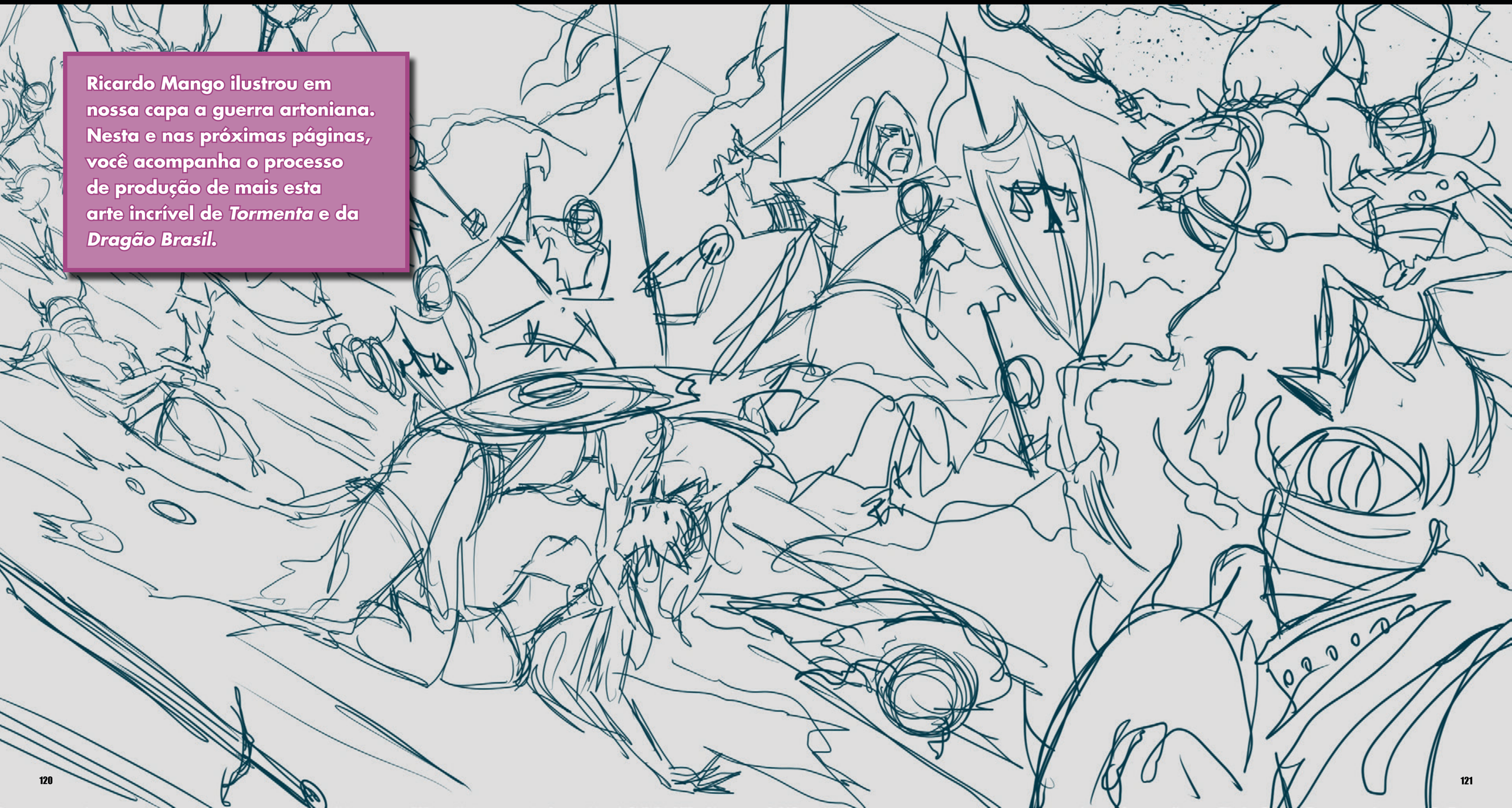
Conselheiros

Adolfo Toshiro Cotarelli Sasaki
Adriano Amf
Adriano Anjos De Jesus
Adriano Chamberlain Neves
Afonso Cassa Reis
Agamenon Nogueira Lapa
Ailton Neto
Áiron Bruce De Oliveira Loss Franzin
Alberto Nogueira Nissiyama
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Alessandro Souza De Oliveira
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alexander Ischaber Xavier
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Murayama De Lima
Alexandro Barros
Alexsandro Teixeira Cuenca
Allan José Da Silva Pinto
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Desangiacomo De Souza
Andre Andrade
Andre Angelo Marques
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Faccas
Andre Luiz Retroz Guimarães
Antônio Henrique Botticelli
Antonio Mombrini
Arcelino Neto
Arthur Daraujo
Artur Duduch
Átila Pires Dos Santos
Augusto César Duarte Rodrigues
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bernardo Stamato
Brayan Kurahara
Braz Dias
Breno Marcondes Penna Da Rocha
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Cesar Aff Mendes
Bruno Cury
Bruno De Oliveira Sales
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Filipe De Oliveira Ribeiro
Bruno Leão Pereira
Bruno Ribeiro
Bruno Soares
Bruno Vieira
Bruno Wesley Lino
Caesar Ralf Franz Hoppen
Caio Cesar Mazon
Caio Delgado
Caio Felipe Giasson
Calleu Fuzi
Camila Gamino Da Costa
Camilo Torres
Carine Ribeiro
Carlos Castro
Carlos Frederico Veiga
Carlos G C Da Cruz
Carlos Juliano Simões-Ferreira
Carlos Martins
Carlos Victor Rodrigues Lopes
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Cesar Hitos Araujo
Cezar Coimbra
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Quessada Cabello
Cleber E Morellato
Cleison Ferreira
Cristian Drovas
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Cristiano Oliveira Da Silva
Dan De Paula
Daniel Andrade
Daniel Bard
Daniel Bezerra De Castro
Daniel Carlos
Daniel Cesarino
Daniel Chaves Macedo
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Nalon
Daniel Paes Cuter
Daniel Ramos
Danilo Costa Neves Paoliello
Danilo M. Lemos
Danilo Machado
Danilo Menezes
Danilo Santos
Danilo Steigenberger
Darlan Fabricio Silva Santos
Davi Freitas
Davi Mascote Domingues
David De Andrade Nunes
David Torrini
Davyson Rocha
Deivid Santos
Deivide Argolo Brito
Denis Oliveira
Deyvison Alves De Oliveira
Diego Araújo
Diego Butura
Diego Moreira
Diego Noura
Diego Oliveira Lopes
Diego Toniolo Do Prado
Diogenes Dias
Diogo Emmanoel Da Costa Lemos
Diogo Ramos Torres
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Doug Floriano
Douglas Camillo-Reis
Douglas Godeguez Nunes
Douglas Nascimento
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Vieira Dias
Dyego Aldryncollem De Oliveira Costa
Éder “Dzr13” Fialho
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Eduardo Bailo
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo De Souza Mascarenhas
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Iuri Constantino Aguiar
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Nunes
Eduardo Rodrigues Meurer Marques
Eduardo Silva Araujo
Eduardo Stevan Miranda Marques
Eduardo Zimerer
Elton Rodriguez
Elvys Da Silva Benayon
Emerson Luiz Xavier
Emir Beltrao Da Silva Neto
Endi Ganem
Enrico Nahoum
Enzo Venturieri
Erick Henrique
Erick Nunes
Estevão Costa
Evandro Silva
Everton Silva
Fabiano Silveira
Fabio Bompet Machado
Fabio Bruno
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fábio Gicquel Silveira
Fabio Ramalho Almeida

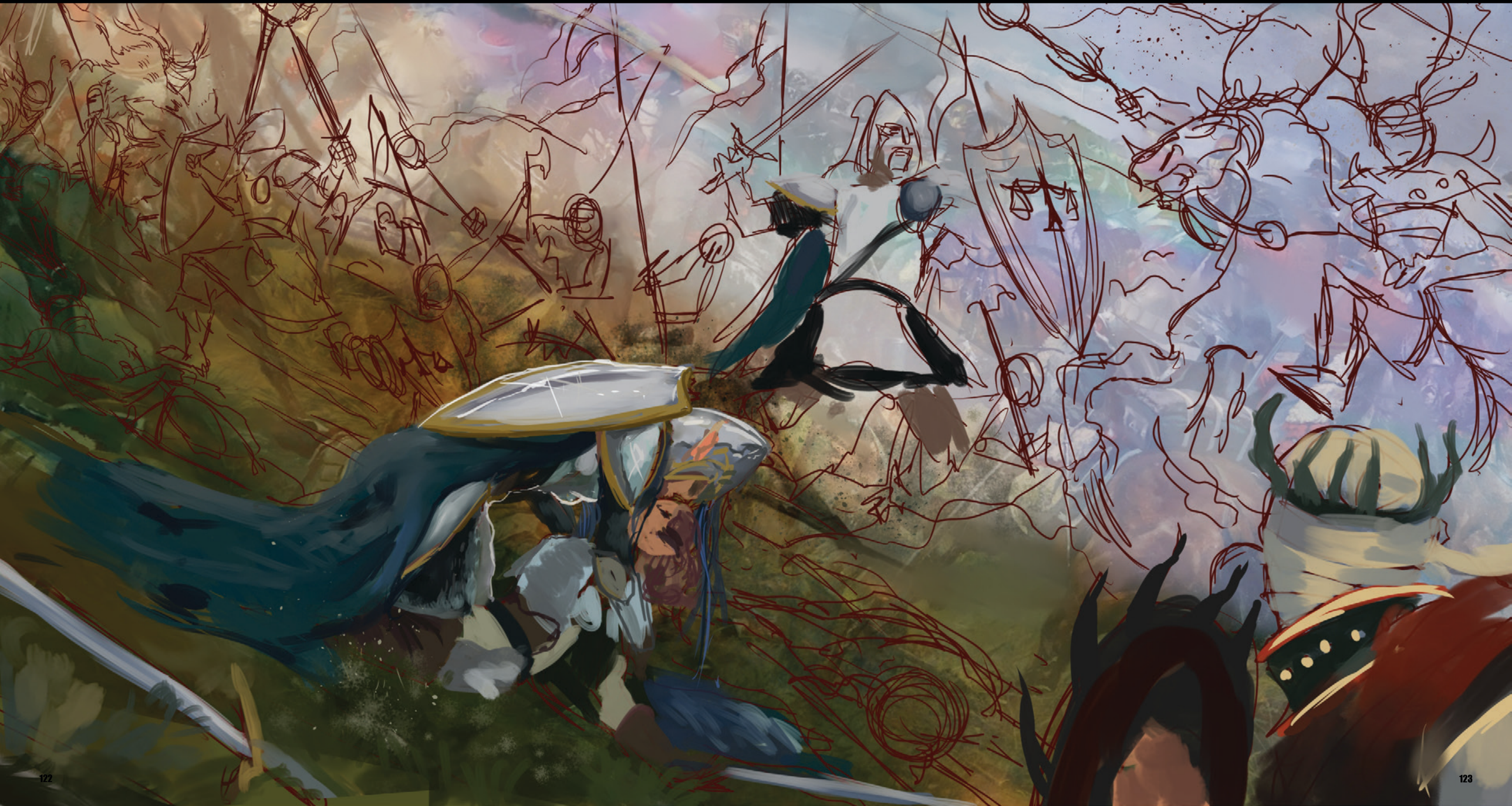
Fabricio Dos Santos Antunes
Fabrícius Viana Maia
Fábul Henrique
Fagner Ferreira Rodrigues Da Silva
Felipe Alves
Felipe Baía
Felipe Damorim
Felipe Gomes
Felipe Intasqui
Felipe Nunes
Felipe Nunes Porto
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Schimidt Tomazini
Felipe Vilarinho
Felipe Wawruk Viana
Felippe Moreira Rodrigues
Fernando Abdala Tavares
Fernando Modesto Dutra
Fernando Zocal
Filipe Caetano Da Silva
Filipe Ferreira
Filipe Santos
Filippo Rodrigues De Oliveira
Flávio Martins De Araújo
Flavio Rodrigo Sacilotto
Flávio Rodrigues
Francisco José Marques
Francisco Menezes
Francisco Santana De Azeredo
Francisco Santos
Francisco Villalva Neto
Frederico Moreira
Gabriel Alves Brandão Machado
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Cesar Duarte
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Dhein
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Moreira
Gabriel Novaes
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Rodrigues Pacheco
Gabriel Souza
George Carlos Gonçalves Da Silva
Geraldo Abílio
Gervasio Da Silva Filho
Giancarlo Moura Gurgel
Gilberto M. F. Jhunior
Gilvan Gouvêa
Giuliano Vieira Sant'Anna
Gláucio José Magalhães
Glauco Madeira De Toledo
Gregório De Almeida Fonseca
Guilherme Aparecido Da Silva Cosmo
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme De Lima
Guilherme Rodrigues Da Silva Pinto
Guilherme Teixeira
Guilherme Tsuguio Tanaka
Gustavo Diniz Rodrigues
Gustavo Reis
Helio Paiva Neto
Helio Rodrigues
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Martins
Henrique Santos
Herbert Aragão
Hugo Genuino
Hugo Rebonato
Humberto Gs Junior
Hyago Pereira
Iago Pandelo De Sa
Ícaro Lima Bulhões
Igor Andre
Igor Daniel Côrtes Gomes
Ilidio Junhior
Ismael Marinho
Iuri Gelbi Silva Londe
Iury De Paula Lopes
Ivan Ivanoff De Oliveira
Ivan Rocha Dos Santos
Ivo Bruno Gomes Araújo
Jackson Cordeiro Lima
Jayme Calixto
Jb Dantas
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Frias
Jefferson Ramos Ouvidor
Jessé Adriano Dias
Jessé Ulisses
Jhonas Diego
João Lira
João Moisés Bertolini Rosa
Joao Pereira
João Zonzini
Joaquim Silva
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
José Ricardo Gonçalves Barretto
José Roberto Froes Da Costa
Joshua Raiser
Judson Jeferson Pereira Moraes
Juliano Azzi Dellamea
Juliano Camargo
Julierme
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Karen Soarele
Karlyson Yuri Dos Santos Chaves
Kayser Martins Feitosa
Kelvin Sammer Gonçalves Marques
Keyler Queiroz Cardoso
Kryat Lore
Leandro Casanova
Leandro Ferraro
Leandro Franco Miranda
Leandro Lima Dos Santos
Leo Aguiar
Leonardo Avena Rodrigues
Leonardo Ferme Machado Dias
Leonardo Kommers
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Mota
Leonardo Oliveira
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Valente
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Lucas Adriel Poersch Pereira
Lucas Barbosa Lins
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas De Souza Figueiredo
Lucas Fernandes De Oliveira
Lucas Humberto
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Porto Lopes
Lucas Sandrini Bezerra
Lucas Silva De Deus
Lucas Tessari
Luciana Cruz Bianco
Luciano Acioli
Luciano Del Monaco
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luis Arévalo
Luis Oliveira
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
Luiz Gustavo Bischoff
Luiz Gustavo Pelatieri Teixeira
Luiz Otavio Silva Santos
Luiz Ramiro
Makswell Seyiti Kawashima
Manoel D'Mann Martiniano
Marcello Bicalho
Marcelo Andriotti Martins
Marcelo Prates Figueiredo
Márcio Kubiach
Marcio Sidney Lino Junior
Marco Antonio Fogaça
Marco Aurélio De Carvalho Domingos
Marco Menezes
Marcos Coelho
Marcos Gerlandi De Sousa
Marcos Goulart Lima
Marcos Midon Ribeiro
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marcus Rocher
Marina Ferreira De Oliveira
Mario Costa
Mario Henrique Alves Moura Neto
Mateus Trigo
Matheus Borges Ziderich
Matheus C. Medvedeff
Matheus Faria
Matheus Henrique
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Pivatto
Maurício Bassanesi Borges
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauro Juliani Junior
Mia Alexandra
Michel Medeiros De Souza
Miguel Nobre Lisboa
Miguel Peters
Milena Soares Ceccon
Nathan Gurgel
Nicholas Lemos
Nicole Mezzasalma
Nicolle Mathias De Almeida
Nikolas Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Odilon Duarte
Pablo Urpia
Paulo Henrique Ferreira
Paulo Rafael Guariglia Escanhoela
Paulo Vinicius
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Augusto Ferreira Rodrigues
Pedro Cruz
Pedro Diniz Montes
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Monteiro Pires
Pedro Henrique Ramalho Dias
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Jorge Pimenta
Pedro Kranz Costa
Pedro Machado
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Pedro Vitor Schumacher
Pedro Xavier Leandro
Péricles Da Cunha Lopes
Philippe Ramalho
Pietro Vicari
Rafael Almeida Reis
Rafael Baquini Bueno
Rafael Bertacchi
Rafael Duarte Collaço
Rafael Fata
Rafael Galdino Marinho
Rafael Garcia Morais
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Monte
Rafael Schmitt Wilhelms
Ramon Alberto Machado Costa
Raoni Godinho
Raphael Alves Moure
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Montero
Raphael Tarso Silveira
Renan Carvalho
Renan Rodrigues Cação
Renato Bartilotte M. Oliveira
Renato Potz
Renato Tadeu Ramos Bacca
Renzo Rosa Reis
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Gambaro
Ricardo Okabe
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rodolfo Xavier
Rodrigo
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Basso
Rodrigo Costa De Almeida
Rodrigo Dani
Rodrigo Darouche
Rodrigo Falleiro
Rodrigo Gianni
Rodrigo Nassar Cruz
Rodrigo Nunes Dos Santos
Rodrigo Paz Monteiro
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Silveira Pinto
Rogê Antônio
Roger Andressa Lewis
Rogerio Ribeiro Campos
Romullo Assis Dos Santos
Ronald Santos Gois Da Silva
Ronaldo Filho
Ruan Pablo
Salomão Santos Soares
Samuel Hamilton Belém Cruz
Samy Niizu
Sascha Borges Lucas
Saulo Alves De Brito
Sebastião Proença De Oliveira Neto
Sergio Castro
Sérgio Dalbon
Sérgio Gomes
Sergio Henrique Florido De Souza
Sérgio Meyer Vassão
Shane Morgan Baraboskin Standen
Silvino Pereira De Amorim Neto
Sócrates Melo
Stefano Calis
Tácio Brito
Tácio Schaeppi
Tarcísio Nunes
Tarcisio Rosa
Taynara Miorim Noronha
Teresa Augusto
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thales Carvalho
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Alduini Mizuno
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Corrêa Oliveira De Souza
Thiago Da Silva Moreira
Thiago Elias Vieira Pereira
Thiago Flores
Thiago Henrique Righetti E Silva
Thiago Lemos D'Avila
Thiago Morani
Thiago Rafael Becker
Thiago Rosa
Thiago Santos Dos Santos
Thiago Souza
Tiago Augusto Dos Santos
Tiago Lima
Tiago Martins Chamuinho Bastos
Tiago Ribeiro
Tiago Santos
Tiago Soares
Tiago Sousa
Tobias Dalmagro Pandolfo
Ugo Portela Pereira
Valter Ries
Vevé Leon
Victor Castro De Sa
Victor Otani
Victor T Melo
Victor Tamura
Vinicius Carvalho Dos Santos
Vinicius Cipolotti
Vinicius De Paiva Costa
Vinícius Lemos
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Oliveira
Vinicius Soares Lima
Vinícius Sousa Fazio
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vítor Lucena
Vitor Mendes Demarchi
Washington Alencar
Wellington Barros Moraes
Welton Sousa
Weslei Mosko
Wesley Rossi Yamauti
Weudaiane Euda
Wiliam Fonseca Lino
William Jonathan
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Lima
Yuri Machado
ザイテス ウォーカー

EXTRAS

Ricardo Mango ilustrou em nossa capa a guerra artoniana. Nesta e nas próximas páginas, você acompanha o processo de produção de mais esta arte incrível de *Tormenta* e da *Dragão Brasil*.



EXTRAS



EXTRAS

EXTRAS